6,50 DM 52 Ös 6,50 sfr

Joystick

Alles was Computern Spaß macht

1 DMV 2. Jahrgang Januar 1989

Wettbewerbe: in diesem Heft wieder jede Menge Soft- & Hardware zu gewinnen



Public Domain:
- Killerprogramme greifen an

Konsolen:
- Neue Software für Sega & Nintendo

Helpline:
- Von Faery Tale bis Katakis ... Rettung für Verzweifelte

Neues aus Toontown:
- Disney's Software Debüt

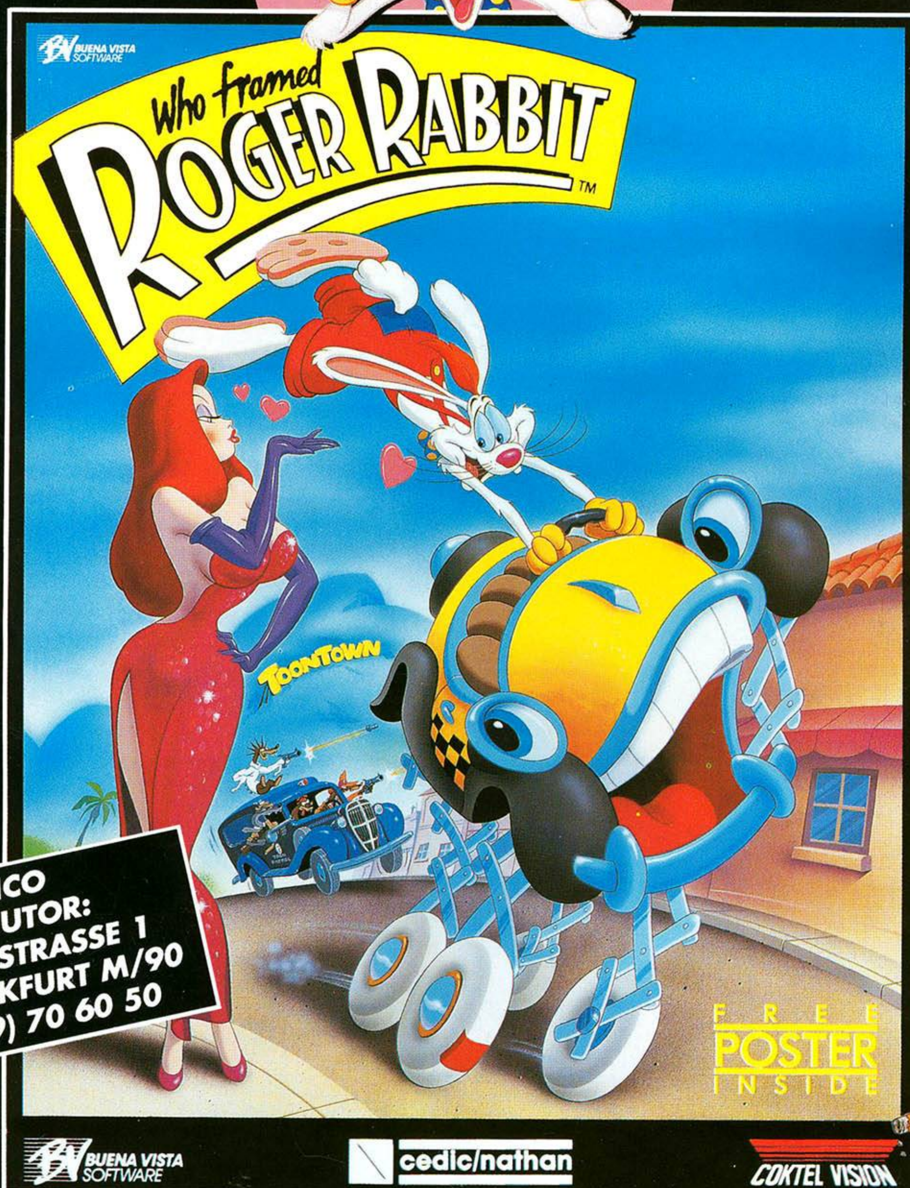
unabhängig systemübergreifend

DAS SPIELEREIGNIS' 88

IBM PC AMIGA (IN VORBEREITUNG) COMMODORE 64 ATARI (IN VORBEREITUNG)

cedic/nathan

COKTEL VISION



BOMICO
DISTRIBUTOR:
ELBINGER STRASSE 1
6000 FRANKFURT M/90
TEL : (069) 70 60 50



ACTION
DANGER

Von Ihnen und Roger RABBIT hängt das Schicksal von Toontown ab, in einem verbissenen Kampf gegen den abscheulichen Richter Doom...



Drei Spiele in einem auf dem Szenen des Filmes beruhend.



Zeichnungen und Gestaltung in hervorragender Qualität.



Einfach zu handhaben mit ausgesuchter Begleitmusik und Toneffekten.

PHOTOS ECRANS AMIGA

ART-KAS

EDITORIAL

Es... gibt ihn doch, den Homo ludens! Der spielende Mensch ist nicht unbedingt ein Kind, wie man meinen sollte. Nicht nur Kinder und Heranwachsende spielen, sondern ebenso Erwachsene beiderlei Geschlechts. Ein Vater, der für seinen Filius eine Modelleisenbahn erwirbt, nur um schließlich selbst begeisterter Modelleisenbahner zu werden, ist ein klassisches Beispiel dafür.

Anstelle von Weichen, Minibahnhöfen und Signalmasten traten vielerorts die Computer, und mit diesen wurde nicht nur gesteuert, gemessen und geregelt, sondern auch oft genug nur gespielt.

Der am weitesten verbreitete Heimcomputer, Commodores C-64, mußte sogar die Klassifizierung als Spielcomputer über sich ergehen lassen.

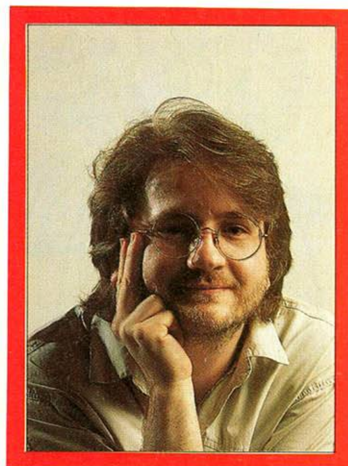
Der spielende Mensch hat ein neues Betätigungsfeld, den Computer. Dort findet der müde Zeitgenosse nach eines langen Tages Arbeit einen geduldigen Spielgefährten, dessen Einfallsreichtum nur durch den Umfang der dazugehörenden Software-Sammlung Grenzen gesetzt sind.

Spätestens hier werden die Stimmen der Kritiker laut. Man wirft dem jungen Medium Computerspiel schon heute Stagnation, Einfallslosigkeit und in den schlimmsten Fällen sogar Persönlichkeitszerstörung vor. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften wacht mit Argusaugen über die Szene und sorgt dafür, daß alles, was dem jugendlichen Geist abträglich sein könnte, auf dem Index landet.

Doch über all das ist der Homo ludens heutiger Tage erhaben. Er spielt auf seinem Computer, was ihm gefällt, und was sich nach der Indizierung nicht mehr legal erwerben läßt, taucht nur wenig später als Raubkopie auf.

Anderer Ärger erwartet den spielenden Menschen, wenn er auszieht, um für bares Geld auf ehrlichem Weg Software zu kaufen. Schnell stellt er fest, daß es nicht nur unter den Computerbenutzern schwarze Schafe gibt. Aber verantwortungsvolle Anbieter versuchen, den Bärendienst, den einige unlautere Mitbewerber der Branche zufügten, ungeschehen zu machen. Vernünftiges Preis-/Leistungsverhältnis, Kundenberatung und interessantere Spielkonzepte haben den Homo ludens das Vertrauen zum Handel wiedergegeben.

Seien es nun aufgebrachte Eltern, erboste Ehepartner oder ein verständnisloser Dienstherr, die dem Spieltrieb Riegel vorzuschieben versuchten, der Homo ludens findet Mittel und Wege, gegen die Wände grauer Einfallslosigkeit seiner Passion zu frönen. Unterstützt von Chef- oder Elterntasten, die flugs anstelle des rasanten Actionspiels Sekundenbruchteile später eine Tabellenkalkulation oder einen Vokabeltrainer auf den Monitor zaubern, wird rund um die Welt Computer gespielt. Das Bild des seiner Sucht verfallenen Triebspielers, der Haus und Hof riskiert, trifft auf die Computerspiel-Szene Gott sei Dank nicht zu. Der Homo ludens hat sich als kritikfähig erwiesen und damit einen vollwertigen Platz in der Computerszene errungen. Wie sonst ist es zu erklären, daß der Softwaremarkt nicht mehr nur ein El Dorado für Anbieter ist, die mit der letzten alten Kamelle noch furiose Umsätze erzielen wollen.



Der spielende Mensch unserer Tage weiß, was er verlangen kann, und sucht sich seine Spiele kritisch aus.

In diesem Sinne möchten wir JOYSTICK verstanden wissen. Ein Magazin für den Computerspieler, der weiß, was er will, der Spaß versteht und informiert sein möchte!

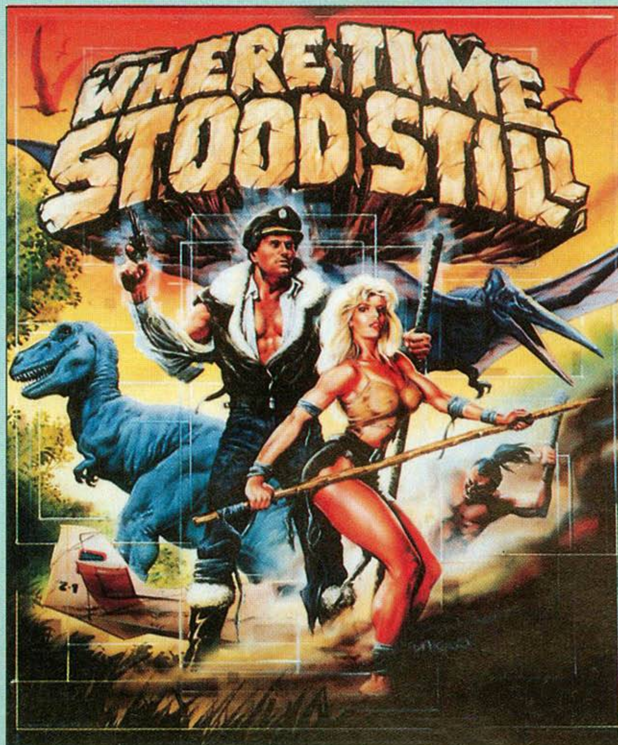
Herzlichst Ihr

Heinrich Stiller

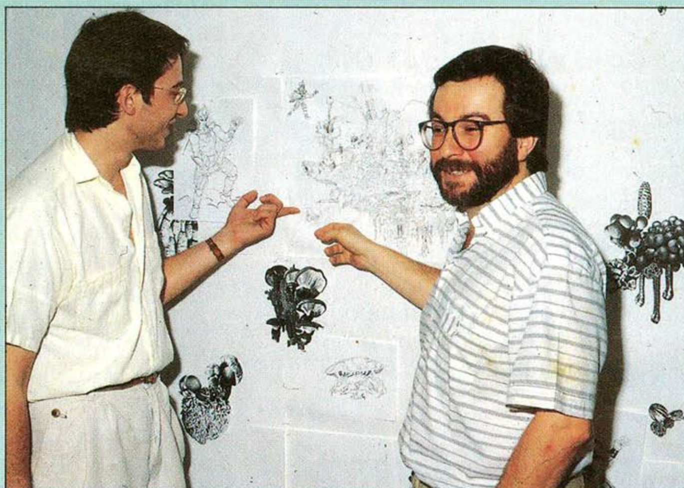
In diesem Heft

Bericht

Software Reviews



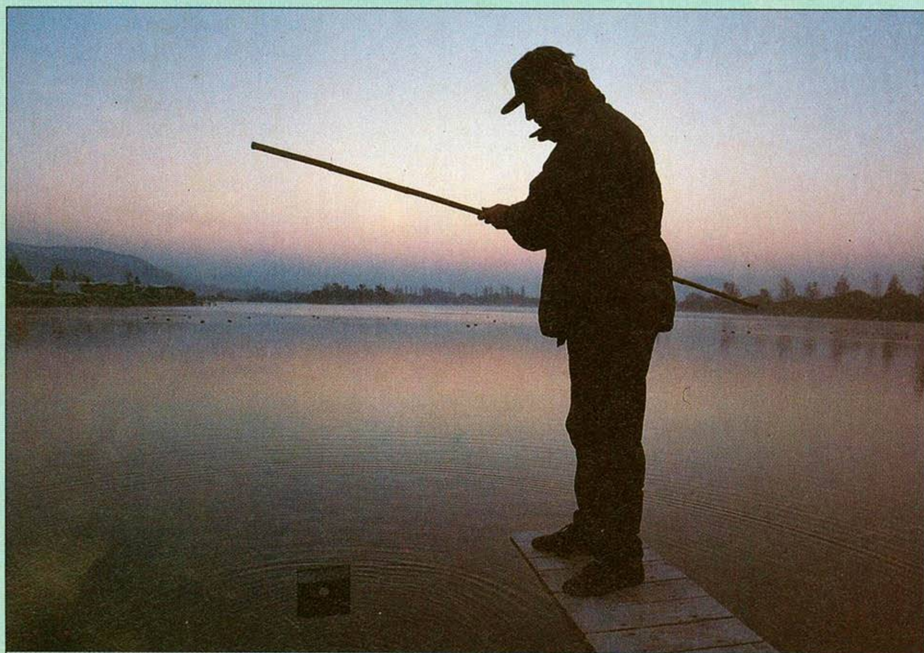
Ihr Flugzeug mußte auf einer entlegenen Hochebene Tibets notlanden. Machen Sie sich auf ein haarsträubendes Abenteuer gefaßt. S. 27



A star is born – Die Entstehungsgeschichte eines Pixelhelden. S. 46



Reisen Sie mit Zak McKracken um eine Welt voller seltsamer Sehenswürdigkeiten. S. 76

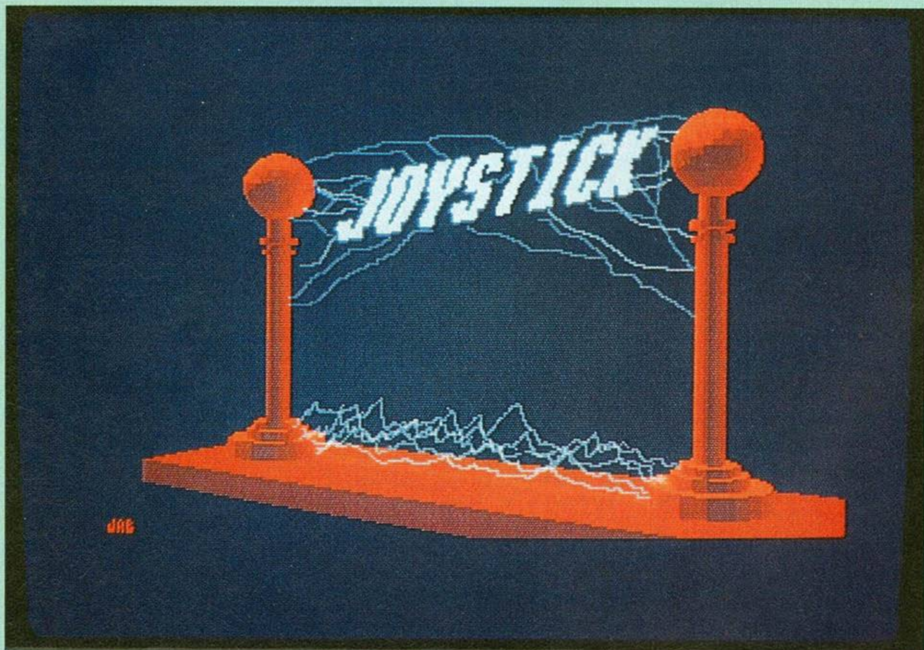


Was unser Redakteur an Public Domain und Shareware aus dem Wasser gezogen hat, lesen Sie ab

S. 90



Mit Magic Bytes eine magische Kugel gewinnen, näheres S. 78



Bildschirmfoto: Atari ST

Malkünstler und Animations-Profi Cyberpaint unter der Lupe. S. 106



Wettbewerbe

Cartridge Games

Public Domain

Helpline

Rubriken

BRIEFE

Das Forum für Ihre Meinung

Jeder hat was zu sagen! Meist besteht das Problem darin, den richtigen Gesprächspartner zu finden. JOYSTICK möchte Ihren Fragen, Ihren Anregungen und Ideen, Ihrer Kritik und Ihren Problemen ein Forum geben. Diese Seiten sind Ihren Briefen gewidmet, in denen Sie hoffentlich kein Blatt vor den Mund nehmen.
Die JOYSTICK-Redaktion freut sich auf Ihre Zuschrift.

Kampfgruppe

An die Redaktion
Ich habe ein Problem mit Kampfgruppe. Wie kann man bei Kampfgruppe die Truppen in die Richtung bewegen, in die man Sie auch haben will? Bisher konnte ich nirgends Antwort bekommen, noch nicht einmal im Handbuch! Brauche dringend Hilfe.

Ingo Hilscher

Red.:

Leider liegen uns zu diesem Thema auch keine schlüssigen Informationen vor. Wir möchten daher die Frage an unsere Leser weiterreichen.

Probleme mit diversen Spielen

Hallo,
ich hatte heute zum ersten Mal JOYSTICK in der Hand und habe sie mir sofort gekauft. Einmal eine kleine Beschwerde: Es kommt zuwenig für den Atari ST an Berichten und Tests. Und nun ein großes Lob: Sonst gefällt mir die Zeitschrift gut. Und nun meine Fragen; ich wäre froh, wenn sie beantwortet werden würden. Zu Tai Pan Atari ST:
Mein Problem ist eigentlich ganz einfach. Wie bekomme ich den Kompaß und die Karte? Wenn der Händler sie mir verkaufen will, weiß ich leider nicht, was ich eingeben soll. Vielleicht habe ich sie auch. Denn ein zweites Mal bekomme ich das Angebot nicht mehr. Ich kann aber auf dem Schiff die Karte oder den Kompaß nicht anwählen. Die Anleitung ist zwar auch in Deutsch vorhanden, aber darüber steht auch nichts drin.
Und nun zu Shadowgate:
Wer kann mir sagen, wie ich über den Steg komme, der in der Spiegelkammer ist?
Ich habe zwar den mittleren Spiegel zertrümmert, komme aber nicht durch, weil es so heiß ist. Muß ich die Eiskugel verwenden? Wenn ja, wie? Welche Waffen brauche ich aus dem Raum, wo der Drache ist? In einer Höhle ist der Aufgang von Steinen verschüttet. Wie bekomme ich die Steine auf die Seite gerückt?

Ingo Jahnz, Troisdorf

Red.:

Zu Tai Pan: Leider verfügen wir in der Redaktion momentan über keine gesichten Erkenntnisse, wie der Kompaß und die Karte anzuwenden sind, möchten diese Frage aber an unsere Leserschaft weiterreichen.
Zu Shadowgate liegen uns dagegen bereits einige Tips vor. Den Steg in der heißen Kammer können Sie nur mit Hilfe eines magischen Mantels überwinden. Dieser ist in dem Raum zu finden, wo der Pfeil unterhalb eines hochgelegenen Durchgangs auf einem kleinen Regal liegt. Um den Mantel allerdings zu bekommen, müssen Sie eine der Fackeln in diesem Raum operaten. Daraufhin tut sich dann ein Geheimgang auf, in dem der Mantel zu finden ist. Die Waffen aus dem Raum mit dem Drachen lassen sich relativ einfach ergattern. Wenn man diesen Raum betritt, sollte man als erstes das Schild an sich bringen. Mit diesem gerüstet hat man gute Chancen, einen Feuerschwall zu überstehen. Prinzipiell sollte man nach der Aufnahme des Schildes den Raum jedesmal verlassen, bevor man einen neuen Gegenstand aufnimmt.
Wie allerdings die Steine auf die Seite zu bewegen sind, entzieht sich momentan unserer Kenntnis, so daß wir auch diese Frage an unsere Leser weitergeben möchten.

Fragen zu Ooze

Hallo,
ihr habt schon recht, die Texte im Adventure "Ooze" können nervig sein, und es erstaunt mich immer wieder, Gegenstände, die ich bereits aufgenommen habe, bei erneutem Betreten eines Raumes nochmals vorzufinden, aber egal!
Meine Probleme sind:
Wie komme ich auf den Dachboden, was mache ich gegen die Ratten in der Speisekammer, wie komme am Ghoul vorbei, und wie kann ich Ritter Kunibert aus der Rüstung helfen?

Holger Ahrens, Altenberge

Red.:

Prinzipiell läßt sich sagen, daß das Wiederauffinden von bereits aufgenommenen Gegenständen seine Ursache im Programmcode findet. Hier ist wahrscheinlich keine Möglichkeit vorgesehen, bereits aufgefundene Gegenstände nicht mehr vorzufinden.
Ritter Kunibert läßt sich am einfachsten aus der Rüstung helfen, indem man ihn schlicht in Stücke schlägt. Ob dies allerdings die vom Programm geforderte Lösung des Problems darstellt, entzieht sich unserer Kenntnis. Die weitergehenden Fragen zu Ooze möchten wir an unsere Leser weiterreichen.

Little Computer People

Liebe Computerspiel- Experten,
als Besitzer von Little Computer People würde ich gerne wissen, ob und mit welchen Kommandos oder Tricks es möglich ist, den LCP zu Tätigkeiten anzuregen, die über die aus Amerika mitgelieferten Instruktionen hinausgehen?
Wie kann man ihn z.B. dazu bringen, sich zu duschen oder vielleicht den Hund zu dressieren?
Für einen Tip in Ihrer Zeitschrift, auf deren zweites Heft ich mich schon freue, wäre ich sehr dankbar.

Christine Hoffmann, Hamburg

Red.:

Leider gibt es für LCP keine weiteren Tastaturkommandos als im Handbuch angegeben. Jedoch besteht vielleicht über den Parser die Möglichkeit, ihn zu den obengenannten Tätigkeiten zu bewegen. Sollte dies nicht fruchten, müssen Sie sich mit dem Gedanken vertraut machen, daß das Programm nicht Ihren Anforderungen genügen kann. Wahrscheinlich ist das Dressieren des Hundes nicht vorgesehen, so daß Sie vom Programmtechnischen her dieses getrost vergessen können, da jedes Spiel nur mit einer begrenzten Anzahl von Transaktionen aufwarten kann.

PC ludens - der spielende PC

Liebe Redaktion,
(1) Glückwunsch zu Ihrer neuen Zeitung. Eine Anregung hätte ich aber: Auch in dieser Zeitschrift kommt der spielende PC zu kurz. Für die anderen Rechner gibt es jede Menge anderer Spezialzeitungen, in denen die jeweiligen Spiele beschrieben werden. PC-Zeitungen tun sich da schwer (wohl aus Angst vor Image-Verlust). Könnten Sie nicht einmal sämtliche für den PC erhältlichen Spiele auflisten, mit einem Zusatz, welcher Art die Spiele sind? Für viele PC-Besitzer wäre eine solche Liste vor Weihnachten noch sicher eine Bereicherung des Wunschzettels. Jedenfalls über mehr Berichte zu PC-Spielen würde ich mich freuen.
(2) Ich habe eine PD-Version von "Optics" gekauft und möchte nun gern wissen, ob man in Deutschland auch die erweiterte Version kaufen kann. Die im Programm enthaltenen File-Konvertierungsprogramme (für pixelorientierte Grafiken) laufen nur in der "teuren" Version.

Christian Welte, Geesthacht

Red.:
Für den PC liegen mittlerweile doch recht beachtliche Mengen Software vor. Eine Liste, in der sämtliche für den PC erhältlichen Spiele aufgeführt sind, würde sicherlich den Rahmen unseres Magazins sprengen. Aus diesem Grund versuchen wir, nicht nur über Neuheiten auf dem PC-Markt zu berichten, sondern gehen auch auf Spiele ein, die schon seit einiger Zeit für den PC erhältlich sind. Dabei kann eine genaue Durchsicht unserer Helpline auch weiterhelfen, da hier auch oft Tips zu interessanten PC-Spielen zu finden sind. Generell versuchen wir, in jedem JOYSTICK eine interessante Mischung von allen Systemen zu erreichen, da ja auch häufig Spiele, die für ein System vorliegen, auf andere Systeme konvertiert werden.

Zu der zweiten Frage können wir lediglich mit einem Tip helfen. Die erste Möglichkeit wäre eine Kontaktaufnahme mit dem Händler, bei dem das Grundprogramm erworben wurde. Hier in Deutschland könnte unter Umständen die Fa. Computer Solutions weiterhelfen.
Adresse:
Computer Solutions
Rosenbuschstraße 2
8000 München 22
Tel.: 089/295976

Apple IIc

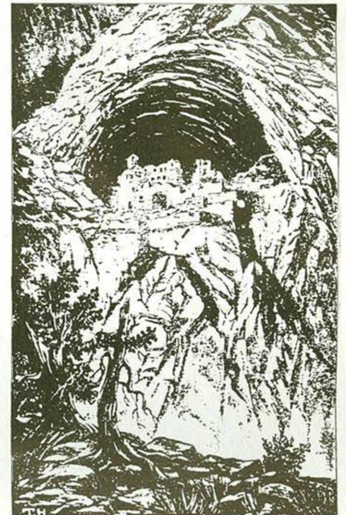
Sehr geehrte Damen und Herren!
Bei Ihren Software Reviews erscheint mir vor allem der Hinweis auf Apple und speziell den neuen GS wichtig. Die Fangemeinde des Apple und der kompatiblen Nachbauten ist immer noch riesengroß, mit einem entsprechenden Anteil an Spiele-Freaks. Kürzlich wurde wieder eine größere Anzahl Apple IIc recht preiswert verkauft, vor allem an jüngere und spielbegeisterte Mitmenschen. Die Miteinbeziehung des Apple II könnte Ihre Leserschaft (Sie brauchen ja nicht unbedingt reine Apple-Software zu besprechen) entsprechend vergrößern.

Florian Delonge, München

Red.:
Sicherlich stellt auch der Apple einen nicht unbedeutenden Teil der verkauften Computer. Hier in Deutschland allerdings (im Gegensatz zu den USA) ist das Angebot an Spielsoftware nicht gerade überwältigend, außerdem folgen Konvertierungen für Apple meist erst nach geraumer Zeit. Da wir von der Redaktion JOYSTICK weitgehend Programme besprechen, die auch in Deutschland erhältlich sind, kann der Apple IIc naturgemäß nur geringe Beachtung finden.

Atari 800 XL

Liebe JOYSTICK Redaktion!
Seit etwa drei Jahren besitze ich den Heimcomputer Atari 800 XL sowie die dazugehörige Floppy 1050 und einen entsprechenden Drucker. Da ich mich vorwiegend mit der Funktion und Manipulation der Speicherstellen beschäftige, lehren mich diese Geräte, seit ich sie mir anschaffte, das logische Denken, versetzten mir aber auch bei ganz bestimmten Problemen gehörige Dämpfer.



Als ich dann versuchte, Informationen über den Atari XL und dessen Programmierung zu bekommen, mußte ich feststellen, daß Informationen dieser Art so gut wie gar nicht zu bekommen waren. Noch mehr erschrak ich bei der Lektüre Ihres neuen Softwaremagazins. Ich mußte feststellen, daß hier so gut wie gar keine Software für die Ataris vorgestellt wurde. Ignorieren Sie den Atari XL bewußt, oder sollte es am Ende der Fall sein, daß es für diese Maschine tatsächlich keine neuen Programme mehr gibt?

Gerhard Lotz, Duisburg

Red.:
Der Atari XL ist sicherlich ein feiner Computer. Nur leider hat er sich im Vergleich zum C-64 nie so richtig durchsetzen können. Auch wenn heute die XL Ataris allenthalben für wenige Mark angeboten werden, bleiben sie doch eine etwas exotische Hardware. Bücher und Software werden nach den Gegeben-

heiten des Marktes entwickelt. Ein schrumpfender Markt, wie es beim Atari XL der Fall ist, motiviert keinen Hersteller. So muß der XL-User heute auf ältere Software und Bücher zurückgreifen.

Kritische Stimmen

Sehr geehrte Redaktion! Ihre neue Zeitschrift finde ich alles in allem gar nicht so schlecht. Einige Mängel gibt es meiner Meinung nach doch.

Ich finde die Zeitschrift zu ungeordnet. Hier noch eine Software Review, da noch ein Beitrag zur Helpline und dann geht es wieder mit Reviews weiter.

Warum werden Spiele, welche nur auf einer halben Seite besprochen werden, nicht einem kompletten Bewertungsschema unterzogen?

Sie könnten vielleicht die Inserate und Anzeigen auf einigen besonderen Seiten sammeln und nicht über das ganze Heft verteilen.

Der Jonny Joystick-Comic ist nicht nach meinem Geschmack!

Doch jetzt genug gemeckert. Die Helpline gefällt mir sehr gut, obgleich ich meine, das im wesentlichen nur für die Leute von Nutzen ist, welche diese Spiele auch wirklich besitzen. Vielleicht sollte man Komplettlösungen teilen und als Serien bringen. Dafür können Sie die Helpline dann durch ein paar kürzere Tips ergänzen.

Ihr Schwerpunkt Rollenspiele gefiel mir sehr gut, da ich selbst begeisterter Rollenspieler bin. Die News sind für mich sehr interessant, da ich mich nicht nur für Spiele und Software interessiere.

Wollen Sie in Ihren Software Reviews nur ältere Programme vorstellen, oder ist das nur bei der ersten Ausgabe der Fall gewesen?

Oliver Pfeiffer, Gelnhausen

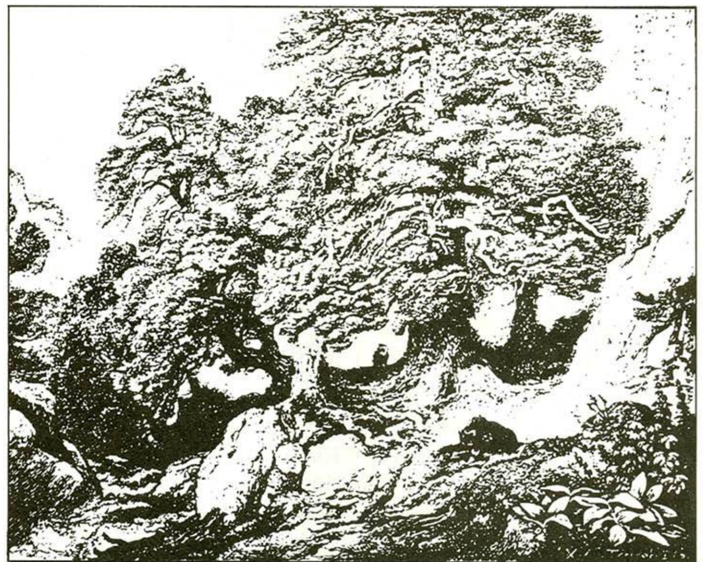
Red.:

Was die Aktualität der Software Reviews betrifft, so versuchen wir eine Mischung zwischen 'älterer' Software und brandneuem Material zu finden. Wobei diese ältere Software tatsächlich auch im Handel ist und gekauft werden kann. Wir halten nur wenig davon, unseren Lesern die Zunge auf Programme lang zu machen, auf die man noch Monate warten muß oder die erst gar nicht hier zu uns nach Deutschland kommen.

Dungeon Master

Hallo Joystick Redaktion, bei dem Spiel "Dungeon Master" habe ich schon einige Fortschritte gemacht. Trotzdem haben sich bei mir einige Fragen angesammelt, wie es an bestimmten Stellen weitergeht. Vielleicht können Sie mir dabei helfen.

– Wie komme ich durch das Transport Yela, das schnell auf und zu geht?



– Was kommt, wenn man seine Leute auf "Adept" hochtrainiert hat?

Martin Hager, Fürth

Red.:

Dungeon Master ist sicherlich ein hochinteressantes Spiel. Leider liegen uns in der Redaktion keine näheren Hinweise zu den angesprochenen Fragen vor. Aus diesem Grund möchten wir die Frage an unsere Leser weiterreichen. Also, wenn jemand über genauere Informationen über Dungeon Master verfügt, schreibt uns, damit wir Martin Hager weiterhelfen können.

Leserforum

Sehr geehrte Redaktion, Da behauptet doch jemand, daß der Schneider/Amstrad CPC in der Lage sei, passable Grafiken zu produzieren. Dagegen kann man ja wirklich nichts sagen (siehe Renegade, Trantor u.a.), aber die Behauptung, daß der C-64 keine "passablen" Grafiken auf den Screen bringen kann, ist ja nun schon wirklich starker Tobak. Ich bin wahrlich kein Freund des C-64, aber so etwas kann man doch wirklich nicht behaupten. Hat Christian Roehrl schon mal C-64 Grafiken gesehen (Defender of the Crown, Katakis, Nemesis und viele hundert mehr)?

Falls ja, dann kann er wohl kaum mehr objektiv beurteilen, da seine rosarote CPC-Brille wohl die guten C-64 Grafiken wegfiltert. Ich - selbst ein Schneider PC 1512 Besitzer – kann mir

Sorgen? Probleme mit einem Spiel?

Das JOYSTICK Team steht Ihnen jeden Mittwoch von 17.00 bis 20.00 Uhr an der

JOYSTICK HOTLINE

zur Verfügung. Hier können Sie Kritik und Lob anbringen oder sich einfach Tips zum Spielen geben lassen. Wir freuen uns auf Ihren Anruf.

Die Telefonnummern lauten:

Heinrich Stiller:

0 56 51/80 09 – 13

Markus Matejka:

0 56 51/80 09 – 12

Bernhard Rinke:

0 56 51/80 09 – 15

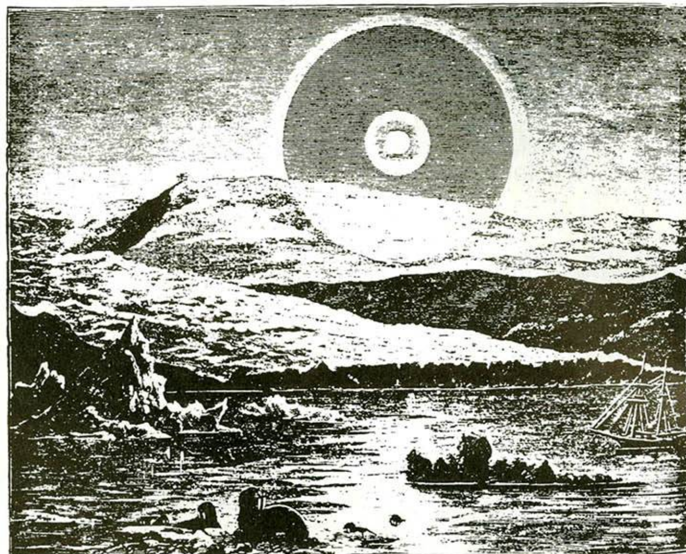
Robin Goldmann:

0 56 51/80 09 – 14

über solche fundamentlosen Behauptungen nur an den Kopf fassen und denselben schütteln.
Das dazu. Zu Ihrer Zeitung habe ich ebenfalls einige Kritikpunkte. Mir ist nach Durchlesen einiger Testberichte aufgefallen, daß Sie einige Spiele doch sehr oberflächlich testen und sich z.T. von guten Grafiken täuschen lassen (so geschehen bei Mickey Mouse, welches meiner Meinung ziemlich schnell langweilig wird).
Ein weiterer Negativ-Punkt, der mir ins Auge stach, ist das unübertroffene Durcheinander. Zunächst mal "Voll-Tests" mit ganzer Bewertung, dann kommen ein paar mit "Viertel-Bewertung" dann, mitten drin, eine Grafik Story, dann wieder "Voll-Tests", dann ein Messebericht, ja, dann kommt ja der Hammer überhaupt. Der "Es lebe der Sport" - Bericht ist ja wohl brutal daneben. Nicht, daß Sie eine Vielzahl von ganzen brillianten Sportspielen übersehen haben, es fehlen ganze Genres! Dann gehts weiter mit der Helpline (Aaaah ! - Ein Lob - die ist echt gut!), dann ein Test, und dann wieder Helpline?? Chaos total!
Aber ein Bericht hebt Sie doch ganz eindeutig von anderen Software-Zeitungen ab (das ist auch der Grund, warum ich die JOYSTICK auch in Zukunft kaufen werde – ich hoffe, es kommt noch mehr dazu – und das ist der Konsolen-Teil, der wirklich Spitze ist! Ich hoffe, daß bleibt in Zukunft so.

Lothar Hausfeld, Lohne

Red.:
Sicherlich kann man geteilter Meinung über die Qualität der C-64-Grafiken sein, doch auch in diesem Bereich ist Licht in der Nähe von Schatten angesiedelt. Sowohl für den C-64 als auch für den CPC gibt es Spiele mit guter und weniger guter Grafik. Die Ursachen hierfür sind wahrscheinlich in der Programmierung und den Fähigkeiten des Grafikers zu suchen.



Zu dem zweiten von Ihnen angeschnittenen Thema wäre von uns aus zu sagen, daß wir versuchen, unsere Inhalte in möglichst ansprechender Form zu präsentieren. Aus diesem Grund haben wir uns dafür entschieden, die einzelnen Themen nicht in Blöcken einzubinden, sondern durch Auflockerung mit Berichten und anderen Artikeln zu gestalten. Es ist natürlich auch für uns nicht einfach, einen Mittelweg zwischen einer "chaotischen" und sehr nüchternen Gestaltung zu finden, da jedoch der überwiegende Teil unserer Leser mit der Gestaltung zufrieden ist, glauben wir, auf dem richtigen Weg zu sein. Jedoch sind wir für konstruktive Kritik immer offen.

Konsolentests

Hallo JOYSTICK Redakteure!
JOYSTICK gefällt mir wirklich sehr gut. Ich kaufte mir schon die Erstausgabe und war positiv überrascht. Doch als es in der neuen JOYSTICK-Ausgabe auch noch Konsolenspiele gab, war ich überwältigt. Denn ich nenne außer einem C-64 auch eine Nintendo-Konsole mein Eigen. Ich interessiere mich aber auch für die Sega-Spiele. Bei dem Short Cut ist Euch ein kleiner Fehler unterlaufen. Ihr habt das Screenshot von Rescue Mission (Sega) falsch herum abgedruckt. Aber sonst sind Eure Screenshots wirklich erste Sahne.

Hoffentlich könnt Ihr meine folgenden Fragen beantworten:

1. Werdet Ihr die vorgestellten Konsolenspiele auch noch einem genaueren Test unterziehen?

2. Die Grafiken von Rescue Mission und Aztec Adventure (Sega) sehen ziemlich mies aus. Liegt das daran, daß diese beiden Module amerikanische Module sind?

Steffen Becker, Blieskastel

Red.:

Diejenigen Konsolen-Spiele, die wir bereits im Short Cut besprochen haben, werden wir zum Teil noch einmal in unserer Rubrik Screentips behandeln. Aber Ausnahmen bestätigen die Regel, so daß wir zu besonders interessanten und vielseitigen Spielen durchaus einen Langzeittest in Betracht ziehen.

Zu den verunglückten Screenshots müssen wir sagen, daß die Grafiken der Spiele einwandfrei sind. Leider sind die Screenshots selbst nicht so gut geworden, was wir natürlich außerordentlich bedauern.

NEWS

News, News, News... Das Spiel beginnt!

Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns noch einige heiße Infos und Testmuster, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.

Sega - 16 Bit-Konsole!

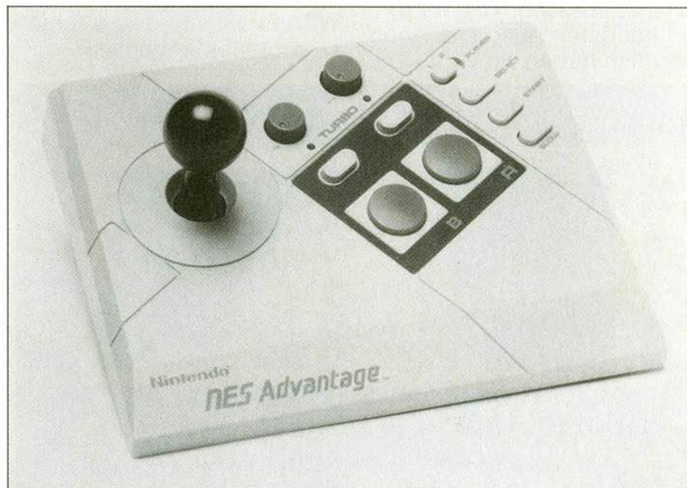
Ja, Sie haben richtig gelesen. Sega hat eine 16 Bit-Telespiel-Konsole produziert. Das Gerät ist seit dem 01.11.88 in Japan (und nur dort) erhältlich. Deutschlandstart wird wohl Herbst 89 sein. Alles was wir bis jetzt wissen, ist, daß man den 16 Bitter für wenig Geld erweitern kann, um alte Sega Cartridges darauf zu spielen. Wir haben alle Hebel in Bewegung gesetzt, um so schnell wie möglich eine Konsole zu bekommen. Warten wir also mal wieder ein bißchen und freuen uns auf das, was in den nächsten Tagen auf den Markt kommt.

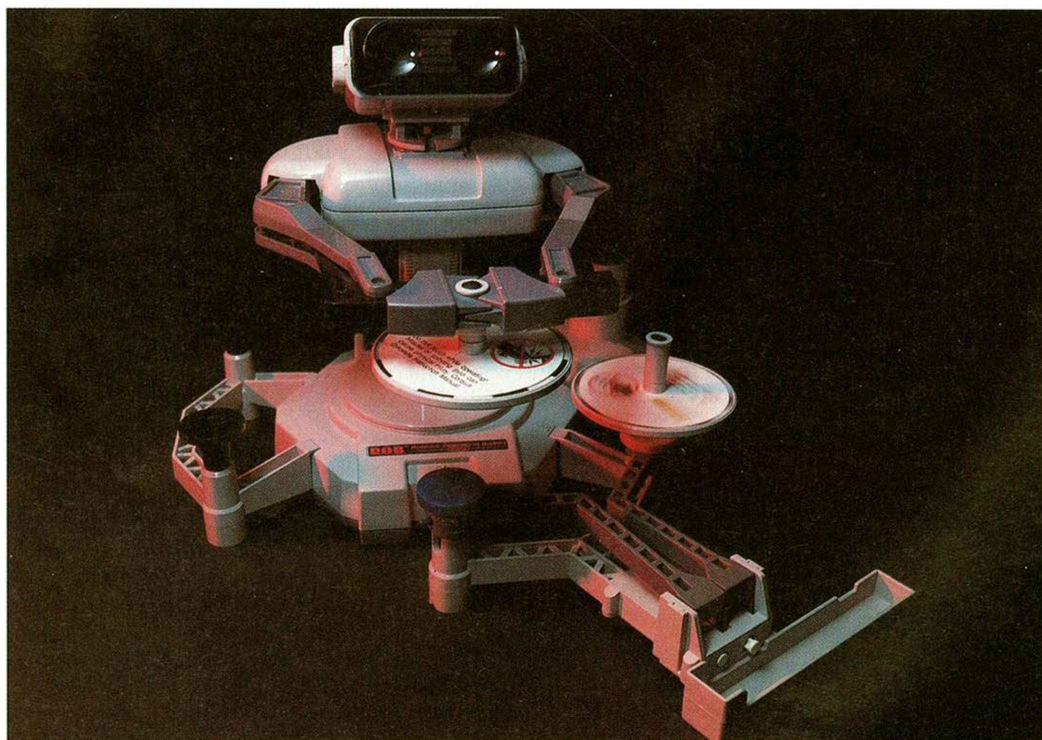
Wann kommt er?

Jetzt schon lag uns der Nintendo Roboter zum Testen vor, da wir aber ein paar technische Probleme hatten, folgt der Test demnächst. Eins steht auf jeden Fall fest: Der Roboter ist ein nette, kleine Spielerei, fragt sich nur, was er hier kosten wird! Leider waren das schon alle News, die wir von Nintendo in Erfahrung bringen konnten.

Der Arcade-Stick!

Gerade rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft hat die Fa. Bienengräber den NES Advantage auf den Markt gebracht. Dieser ist ein Joystick mit diversen netten Extras. So gibt es Autofeuer-Option für beide Knöpfe. Man kann ebenfalls die Geschwindigkeit des Autofeuers einstellen. Wem ein Spiel zu schnell ist, der braucht nur die SLOW-Taste zu drücken und schon wird der Spielablauf verlangsamt. Der Stick kann für Spieler 1 und Spieler 2 genutzt werden, ohne daß man umstöpseln muß. Auf den ersten Blick sieht der NES Advantage recht stabil aus, wenn der Stick an sich auch etwas labberig zu bewegen ist. Alles in allem ist der NES Advantage ein Stick für schnelle Spiele. Problem ist nur, daß es zur Zeit keine schnellen Spiel für das NES gibt. Aber das wird sich ja ändern ! Der Preis beträgt DM 124,–. Erhältlich ist der Advantage im Fachhandel.



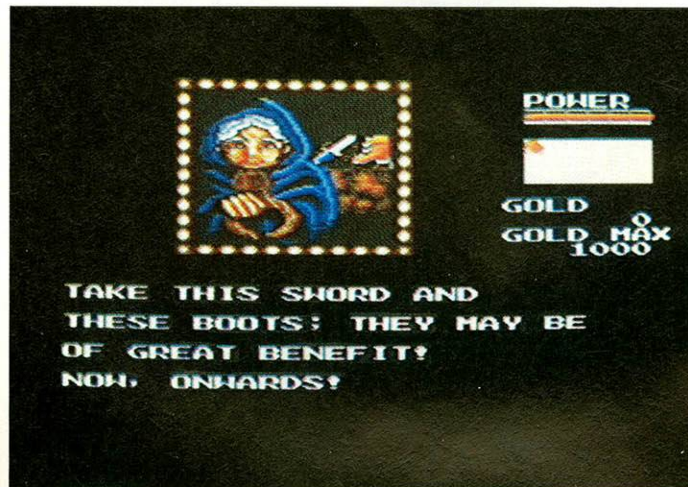


Nintendo - Was lange währt, wird endlich gut!

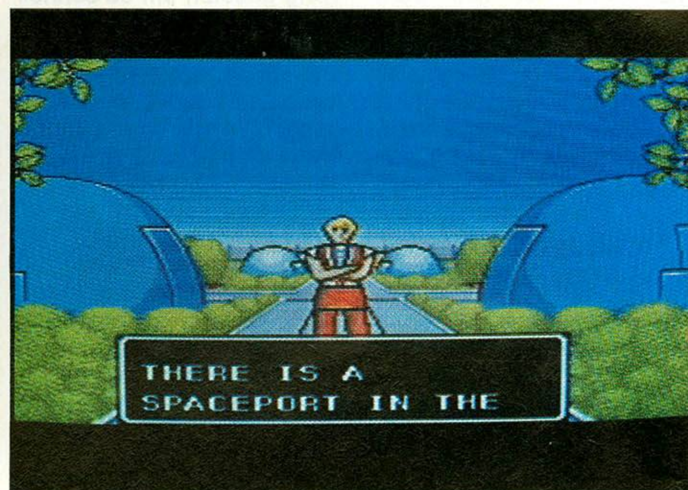
Jetzt dauert es nicht mehr lange, und wir kommen endlich in den Genuß von neuen Nintendo-Spielen. Angekündigt waren Sie schon lange, die Neuen (Gradius, Castlevania, Super Mario II). Jetzt sollen Sie endgültig geliefert im Januar ausgeliefert werden. Testmuster liegen uns bereits vor, und ein ausführlicher Test wird in der nächsten Ausgabe folgen.

Sega macht ernst!

Kommen wir jetzt zu Sega, denn hier knallt es gewaltig. Leider erst nach Redaktionsschluß erreichte uns eines der komplexesten Programme, die es bis jetzt im Konsolenbereich gegeben hat. Gemeint ist **Fantasy Star,** das erste Rollenspiel für Sega. Das Spiel wird auf einer 4Mbit-Cartridge mit Batterie und Ram geliefert, damit man auch seinen Spielstand speichern kann. Erster Eindruck des Spiels: unwahrscheinlich komplex, edle Grafiken und guter Sound. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe. Aber natürlich haben wir vorab ein paar Screenshots gemacht, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Ein weiteres Rollenspiel von Sega ist **Lord of the Sword**; nicht ganz so komplex wie Fantasy Star, aber mit grafischen Leckerbissen wird auch hier nicht geknausert. Ansonsten sind noch Thunder Blade, Fantasy Zone III - The Maze und Monopoly sowie ein weiteres Rollenspiel (scheint irgendwie ansteckend zu sein – das Rollenspielfieber) namens Miracle Warriors. Dieses soll übrigens dem Fantasy Star in nichts nachstehen. Warten wir ab. Tests folgen so schnell wie möglich!







Incredible Shrinking Sphere

Ebenfalls von Electric Dreams angekündigt ist Incredible Shrinking Sphere. Sie sind als Rekrut im Sphere Training Camp gelandet, wo ein ausgesprochener Schreibtischtäter Ihnen einen gefährlichen Auftrag gibt. Nachdem seismische Aktivitäten die Planetenoberfläche zu einem gefährlichen Pflaster gemacht haben, ist es nun Ihre Aufgabe, in die Tiefen des Planeten hinabzusteigen, um Ridley zu retten, der dort irgendwo in einer Falle festgehalten wird. Multidirektionales Scrolling und ein hörenswerter Sound bilden den Hintergrund zu diesem Spiel.

R-Type bald auch auf Ihrem Computer

Nach dem Erfolg, den R-Type als Spielhallenspiel hatte, sind nun auch Umsetzungen für alle gängigen Homecomputer in Arbeit. Geplant sind Versionen für Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC und Spectrum. R-Type ist ein Shoot'em up, daß besonders durch die zur Verfügung stehenden Extrawaffen von sich reden machte. Besonders bemerkenswert ist der Satellit, der an das Raumschiff angekoppelt werden kann. Dieser dient nicht nur als Waffe, sondern hat gleichzeitig noch eine Schutzschildfunktion. Wir sehen den Heimumsetzungen von R-Type gespannt entgegen. R-Type wird zwischen 30,-DM und 75,-DM kosten, je nach System.

Deja Vu II

Ebenfalls aus dem Hause Rainbird wird das bekannte Programm Deja Vu eine Fortsetzung erhalten. In Las Vegas müssen Sie sich mit einer Menge Problemen auseinandersetzen, die allesamt nicht einfach zu bewältigen sind. So glaubt beispielsweise ein zwielichtiger Zeitgenosse, daß Sie 100.000 seiner sauer verdienten Dollars an sich gebracht haben. Zwei Schläger haben Ihnen daraufhin "ausgerichtet", daß Ihnen eine Woche Zeit verbleibt, um den Betrag zurückzugeben. Nachdem Sie sich von den Freundlichkeiten der beiden Eintreiber erholt haben, stellen Sie fest, daß Sie sich in einem billigen Hotelzimmer in Las Vegas befinden. Es könnte eigentlich kaum schlechter um Sie bestellt sein. Also, Geld oder Leben?

Deja Vu II wird auf den Systemen Amiga, Atari ST, MS-DOS und Macintosh zum Preis zwischen 75,- DM und 105,- DM erhältlich sein.

Kampf um Freiheit

Nach Mewilo bringt Coktel Vision ein weiteres Rollen- und Strategiespiel auf den Markt, daß sich mit sozialen Mißständen beschäftigt. FREEDOM beschreibt das Sklaventum auf einer tropischen Zuckerrohrplantage des achtzehnten Jahrhunderts. Als Anführer der Sklavenrebellion versuchen Sie, den abenteuerlichen Weg in die Freiheit zu beschreiten. Das mit fesselnden Actionsequenzen vermischte Spiel ist vorerst für den Atari geplant.

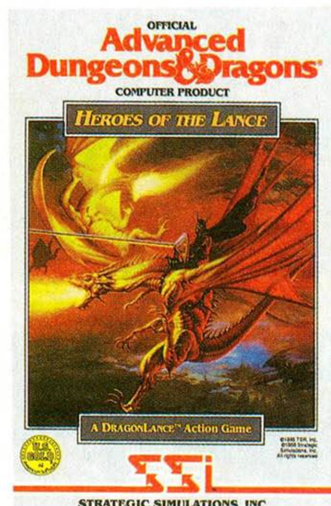
Dark Fusion

Gremlin schlägt zurück. Um in das Corps der Guardian Warriors zu gelangen, muß ein dreistufiger Test absolviert werden. Aber nur die Elite hat Chancen, in diesem Corps Aufnahme zu finden. Schnallen Sie Ihr Jetpack um, und machen Sie sich mit der unterirdischen Mutantenwelt vertraut. Aber bewahren Sie ruhig Blut, lassen Sie sich von den greulichen Monstern nicht aus der Fassung bringen, denn nur ein klarer Kopf und schnelle Reflexe geben Ihnen eine Überlebenschance.

Bidirektionales Scrolling und beeindruckende Monster sowie zahlreiche Extrawaffen bilden den Rahmen zu diesem Spiel. Dark Fusion wird für den C-64, den Amstrad CPC sowie den Spectrum erhältlich sein.

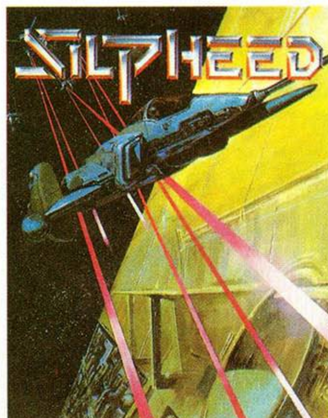
S.S.I.

S.S.I. verstand es, mit Pool of Radiance, einer Advanced Dungeons & Dragons Realisierung, Furore zu machen. Im Laufe des nächsten Jahres werden allerdings noch mehr Titel aus der AD&D Reihe den Weg in den heimischen Floppy -Schacht finden. Heroes of Lance, so der nächste Titel, der in dieser Reihe erscheinen wird, ist die Umsetzung des AD&D Abenteuers "Dragonlance". Im Unterschied zu Pool of Radiance werden hier noch bessere und umfangreichere Grafiken vorliegen, so daß wir dem Eintreffen dieses Titels gespannt entgegensehen. Inhalt dieses Spieles ist ebenfalls der Kampf zwischen Gut und Böse. Lassen Sie sich also in eine Welt voller Magie und Monster, Helden und Schurken entführen.



Neues von Sierra

Ein klassisches Arcade Game steht von Sierra ins Haus. Silpheed, so der Titel, versetzt Sie an das Steuerhorn eines Super Dogfighters, einer fliegenden Festung, mit deren Hilfe Sie die Chance haben, Xacalite, den Führer des Anti-United Universe zu besiegen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Zwanzig Level mit einer Unzahl von Feinden gilt es zu durchqueren, bis der letzte Kampf angefochten werden kann. Silpheed ist allerdings kein reines Shoot'em Up, vielmehr haben auch strategische Elemente hier Einzug gehalten, die dieses Spiel so schnell nicht langweilig erscheinen lassen.



Mit sowas testen wir!

Wir dachten uns, daß es Sie vielleicht einmal interessieren würde, mit was für Samples wir uns herumschlagen müssen. Deswegen haben wir einmal unser Testmuster von **Fantasy Star** abgelichtet, welches Sie hier auf dieser Seite sehen können. Die erste Frage, die wir uns stellten, als wir es bekamen, war, welches Ende der Platine in den Cartridge Slot am Sega eingesteckt wird. Glücklicherweise haben wir beim ersten Versuch die richtige Seite erwischt.

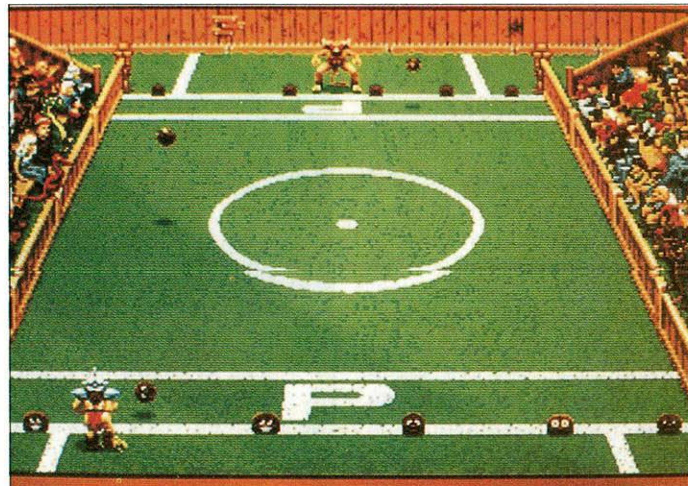


Premiere für Golden Goblins

Die beiden ersten Computerspiele von Golden Goblins scheinen recht vielversprechend zu werden, wenn man sich das Konzept dieser neuen Software-Firma ansieht. Ziel der schon aus anderen Softwareprodukten bekannten Programmierer ist es, hochwertige Unterhaltungssoftware für alle gängigen Homecomputer zu entwickeln.

Mit GRAND MONSTER SLAM bringen sie ein Fantasy-Sportspiel auf den Markt, das neben den bisher bekannten Sportspielen schnell Fuß fassen könnte. Das Spiel ist eine Mischung aus American Football und Tennis, spielt jedoch in einer anderen Welt, mit Helden und Heroinnen, Monstern und Drachen. Ein Spiel, auf das man gespannt sein kann.

Das zweite Werk, mit dem sich Golden Goblins vorstellt, heißt CIRCUS ATTRACTIONS. Sie müssen bei sechs verschiedenen Zirkusnummern Ihr Geschick unter Beweis stellen, um die Gunst des Publikum zu gewinnen.



68000-er Neuheiten von Linel

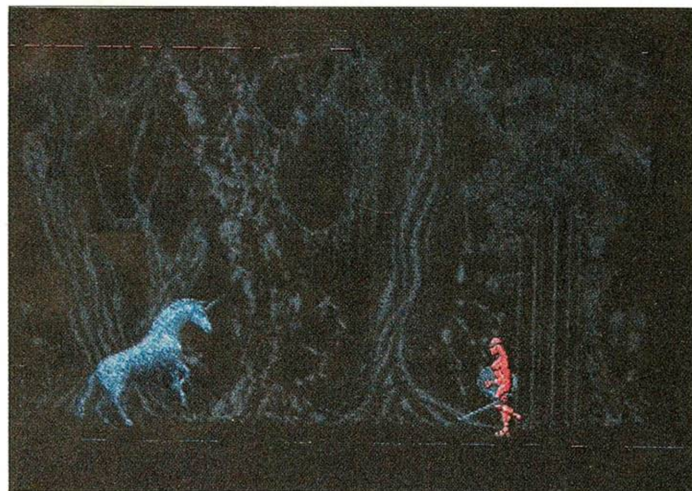
Viele neue Spiele auf dem Atari ST und dem Amiga werden auf uns zukommen:

THE CHAMP, eine Boxsimulation auf dem Amiga, ist für ein bis zwei Spieler ausgelegt. Der Spieler muß sich, ganz nach Rocky-Art, vom einfachen Street-Fighter bis hin zum Weltmeistertitel durchboxen.

Ein neues Text- und Grafikadventure steht für Amiga und Atari ST ins Haus: Die Rede ist von ICE AND FIRE, das auch auf den PC umgesetzt werden soll. Der Held dieser Geschichte ist von einer Krankheit befallen, die ihm nur noch drei Tage zu leben gibt. Abhilfe kann hier eine Maschine schaffen, die seine Krankheit heilen kann. Er hat die Aufgabe, einen Krieg zu schlichten, einer Welt voller Intrigen und Grausamkeiten zu entkommen, und last, not least, die Maschine zu finden, die ihm seine Lebensenergie zurückgibt.

Ein Arcadeadventure im Gebrüder Grimm-Format bietet DRAGONSLAYER. Ein furchtbarer Drache verbreitet Angst und Schrecken. Jedes Jahr müssen die Einwohner des Landes eine Jungfrau opfern, um von dem Ungetüm verschont zu bleiben. Es ist an Ihnen, dem Terror ein Ende zu bereiten. Die Grafikmöglichkeiten des Amiga werden bei diesem Spiel voll ausgenutzt.

Herbie Stone ist aus seinem letzten Abenteuer CRACK zurückgekehrt. In DUGGER gräbt er sich wieder durch den Untergrund, um Drachen und Stonecruncher mit seiner Luftpumpe aufzublasen oder unter Steinen zu begraben. Rockford- bzw. Boulder Dash-Fans werden bestimmt ihre Freude haben.



Time Scanner

Mit Time Scanner erwartet uns eine neue Flippersimulation aus dem Hause Electric Dreams. Vier verschiedene Level, die jeweils noch in einzelne Bereiche unterteilt sind, bilden das Spielfeld für die rasende Kugel. Ein besonderes Merkmal ist der Zeittunnel, gelingt es, den Ball in einen solchen Tunnel zu spielen, wird ein neues Level erreicht. Dabei ist es nicht unbedingt notwendig, das vorherige Level ganz zu beenden, um in das nächste zu gelangen. Lediglich zum Besuch des letzten Levels ist der Abschluß aller vorherigen Level erforderlich. Time Scanner wird auf den Systemen C-64, Amstrad CPC, Atari ST und Spectrum erhältlich sein.

Time Scanner soll laut Herstellerangaben im Januar 1989 erhältlich sein.

Weird Dreams

Wenn Alpträume wahr werden – so könnte der Titel dieses Spieles aus dem Hause Rainbird ebenfalls lauten. Denn in diesem Programm werden Alpträume zur Realität! Stellen Sie sich einmal vor, Sie wären in einer Strandlandschaft. Sie finden einen Fisch, und wissen zunächst nicht, welchem Zweck dieser unvermittelt aufgetauchte Fisch dienen könnte. Wenn jedoch im nächsten Bild ein greuliches Alptraummonster sich Ihnen nähert, kann der Fisch durchaus als schlagkräftiges Argument benutzt werden. Alptraum-Probleme verlangen eben nach Alptraumlösungen!

Nur wenn es Ihnen gelingt, sich durch die diversen Alpträume erfolgreich durchzukämpfen, haben Sie eine Chance, wieder in die Realität zurückzukehren. Denn seinen Anfang nimmt das Spiel in einer Klinik, in der Sie als Patient im Koma liegen...

Weird Dreams wird für die Systeme Amiga, Atari ST, MS-DOS und C-64 zu einem Preis zwischen 45,- DM und 75,- DM erhältlich sein.

Soldier of Fortune

Firebird hat einen neuen Auftrag zu vergeben: Glücksritter und wagemutige Abenteurer sind gesucht, einen gefährlichen Auftrag zu erfüllen. Warum?

Ein Mann namens Gorman erzählt eines Nachts am Lagerfeuer seinen Begleitern eine Geschichte, die in der Zeit der Legenden ihren Ursprung findet. Die Sage erzählt von einer Kraftquelle, die tief im Innern der Erde alle bösen Kräfte zurückhielt und nicht aus seinem Kraftfeld entließ. Doch irgendwann bekam das Böse die Oberhand und drängte an die Oberfläche, um dort einen Magier namens Krillys zu seinem Handlanger zu machen. Der Magier vermochte nun lange Zeit, Gutes von Bösem zu trennen und zu steuern, doch eines Tages reichte seine Macht nicht mehr aus und über die Erde ergoß sich ein Chaos aus Tumult und Elend. Zwei Glücksritter, denen Gorman diese Geschichte berichtet hatte, machten sich nun auf, das Böse in seine Schranken zu weisen. So können zwei Spieler bei diesem Abenteuer antreten und mit Tastatur und JOYSTICK ihr Glück versuchen. Soldier of Fortune wird zunächst für den C-64 erhältlich sein. Der Preis wird DM 34,95 für die Cassettenversion und DM 49,95 für die Diskettenversion betragen.

Alternative zu Bard's Tale?

Legend of Faerghail soll das neue Fantasy-Rollenspiel von Reline heißen, und ist für die Systeme Amiga und Atari ST vorgesehen.

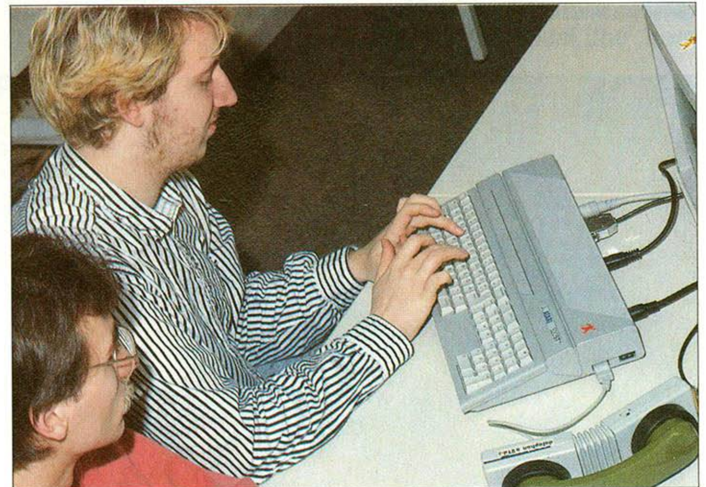
Krieg herrscht im Land der Elfen, die nun eine Gesandschaft von Helden ausschickt, um aus den Nachbarländern militärische Hilfe zu holen.

Acht verschiedene Dungeons, wovon jeder einzelne mehr als vier Level und bis zu 1200 Räume umfassen kann, zeigen, wie umfangreich dieses Spiel sein wird. 80 verschiedene intelligente Gegner machen Ihnen das Leben schwer, die die Spielergruppe verfolgen können. Das Spiel ist komplett sowohl mit Maus als auch über die Tastatur spielbar. Das Besondere an diesem Spiel ist, daß bereits vorhandene Charaktere aus anderen Rollenspielen (Ultima, Bard's Tale, Phantasie) verwendet werden können. Gegenstände und Waffen nutzen sich mit der Zeit ab, so daß mit diesen sorgfältig gehaushaltet werden muß.

Online Dungeon nun auch in Deutschland!

Seit Ende November gibt es nun auch in Deutschland, was die DFÜ-Freaks in England und den Staaten schon seit Jahren begeistert. Gemeint ist ein sogenanntes MUD (MULTI-USER-DUNGEON). genau genommen ist der Begriff Dungeon falsch, da hier nicht nur ein Dungeon (Höhle), sondern eine ganze Welt simuliert wird. In diese Welt kommen Sie, wenn sie einen Akkustikkoppler oder ein Modem besitzen. In dem nun in Deutschland vorhandenen, das **Die Stadt der Götter** heißt, übernimmt der Spieler die Rolle eines niedrigen Lebewesens, und sein Ziel ist es, sich zum Gott hochzuarbeiten. Dies kann auf mehrere Arten geschehen. Das Besondere an dieser Art des Rollenspiels ist nun, daß man mit biszu sechs Leuten in einer riesigen Welt herumläuft. Das wichtige dabei ist, das man keinen dieser sechs Mitspieler kennen muß, da diese sich aus allen Teilen Deutschlands einloggen können. Die Kosten für dem Spaß betragen neben der Telefonkosten DM 6, – für jede Online-Stunde. Einzige technische Voraussetzung, um hier mitzumachen, ist ein Koppler oder ein Modem, das 300 Baud kann (eigentlich jedes!) Einen ausführlichen Test über dieses erste deutsche MUD bringen wir im nächsten Heft. Die Stadt der Götter ist absolut faszinierend, und jeder DFÜ-Freak sollte mal einen Blick hineinwerfen.

Info gibts bei: Peter Stevens, Danzigerstr. 11, 5042 Erftstadt. Tel. 02235-42350



Ballerspiele selbstgemacht

Aus dem Hause Palace kommt nun auch ein SHOOT-EM-UP-CONSTUCTION-KIT für die 68000-er. Nun ist es nicht mehr nur dem C64-Besitzer möglich, seine eigenen Ballerspiele zu basteln, sondern auch die Amiga- und Atari ST-User dürfen sich an die Arbeit machen. Mit Hilfe des S.E.U.C.K. ist dies ein leichtes. Der Kreativität sind keinerlei Grenzen gesetzt.

T-Shirts farbig gestalten – mittels Bügelfarbbändern.

Bedrucken Sie Ihre Kleidungsstücke selbst – Compedo macht's möglich. Mit speziell getränkten Farbbändern können Sie mit einem Matrixdrucker Ihr Lieblingsmotiv auf das Papier bringen, das Sie dann problemlos auf Kleidungsstücke (mindestens 20% Polyester) aufbügeln können. Laut Hersteller sollen sich keine Verschmutzungsprobleme in Ihrem Drucker einstellen. Die Farbbänder sollen auch farbig erhältlich sein.

Gremlin stellt Artura vor.

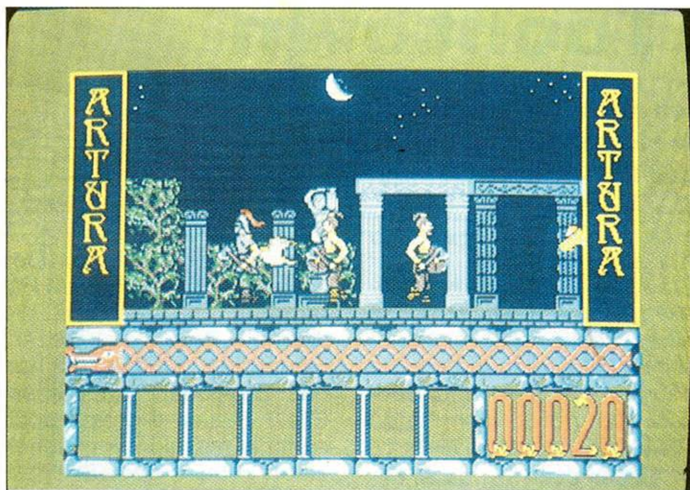
Lassen Sie sich doch einmal in die Welt zur Zeit König Arthurs entführen. Schauen Sie durch den Spiegel der Vergangenheit, wie sie dem Land Albion dessen verlorene Schätze wiederbringen können. Denn nur so kann der zersplitterte Staat wieder ein einheitliches, friedliches Land werden.

Führen Sie Arthurs Schwert in der Gestalt von Artura, der mit Merdyn, dem Magier, dessen Gesellin Nimue und einer bösen Stiefschwester manches erlebt.

Mit Magie und Geschick, mit Freunden und Feinden werden Sie konfrontiert werden und so manches Abenteuer erleben. Spannung und Aufregung werden bei diesem Spiel sicher nicht zu kurz kommen.

Die verlorenen Schätze sind zu suchen auf Diskette und Kassette in den Systemen C-64 und Atari ST.

Der Preis für dieses Programm soll laut Herstellerangaben zwischen 34,95 DM und 64,95 DM betragen.

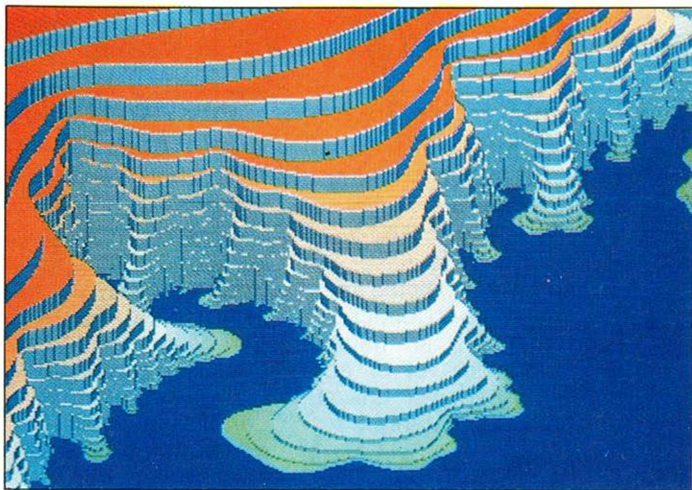


Neues von Electronic Arts

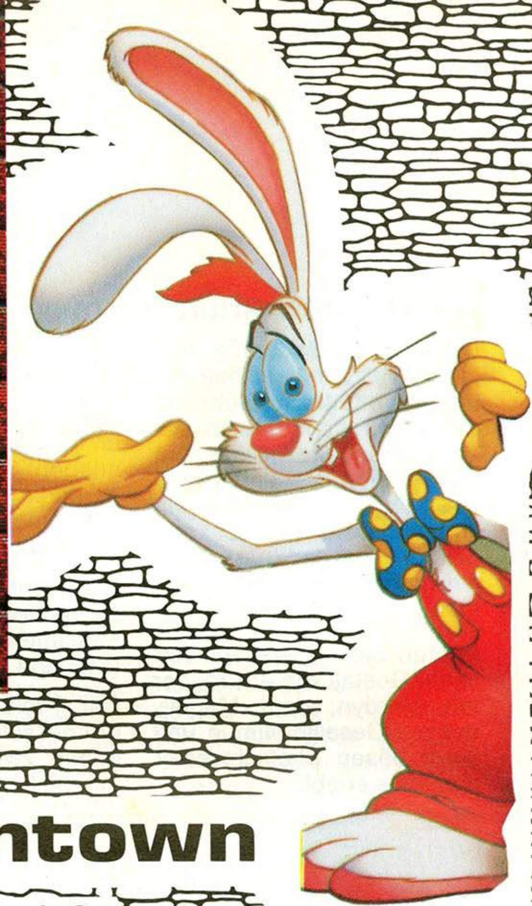
Skate or Die - eine Skateboardsimulation für Fortgeschrittene. Nachdem Sie sich ein entsprechendes Board ausgesucht haben, und vielleicht die eine oder andere Übung gemacht haben, kann ein Wettbewerb in Angriff genommen werden. Fünf verschiedene Wettbewerbe können nun bestritten werden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, mit Freunden zu spielen oder einen computergesteuerten Gegner auszuwählen. Zum Jahreswechsel werden laut Hersteller die Versionen für MS-DOS, Spectrum, Amstrad CPC und Amiga zum Preis von 39,- DM bis 79,- DM im Fachhandel erhältlich sein.

Neuer Sound-Creator auf dem Amiga

Mit SOUND FX stellt Linel ein neues voll midifähiges Musikprogramm vor. Zudem unterstützt es die Multitaskingfähigkeit des Amiga. 15 verschiedene Instrumente pro Musikstück können verwendet werden. Die erstellten Sounds können blockweise oder auch gesamt auf einem Drucker ausgegeben werden. Bestehende Speicherprobleme, wie sie bei einigen anderen Musikprogrammen auftraten, sind ausgemerzt, denn mit diesem Werk werden sowohl das RAM, zwei Laufwerke und eine Festplatte unterstützt. Das Produkt soll einen Update-Service bekommen.







Neuigkeiten aus Toontown

Pardon! Kennen Sie Roger Rabbit? Wie bitte, Sie wissen nicht, wer das ist? Also wirklich, das muß nicht sein! Lesen Sie am besten einfach weiter, und erfahren Sie mehr über den Multimedia Star, der uns demnächst auch auf unseren Computern besuchen wird.

Wer oder was ist dieser Roger Rabbit nun? Nichts anderes als eine Comicfigur, wenn man ihn so nennen darf. Eigentlich ist er aber mehr! Erinnern wir uns zurück an die 40er Jahre...

Mickey Maus, Donald Duck, Bugs Bunny, Duffy Duck und viele hundert andere Zeichentrickgestalten mehr gehören zu den gefeierten Stars von Hollywood. Gleichzeitig feiert Humphrey Bogart Triumphe in diversen düsteren Detektivfirmen. Damals entstanden die legendären Kriminalfilme der sogenannten schwarzen Serie. Nun stellen Sie sich doch einmal Humphrey nach Drehschluß vor. Was wird er tun? Nach Hause gehen, klar. Was aber macht Bugs Bunny nach Feierabend? In 'Who framed Roger Rabbit' geht auch er nach Hause, denn hier sind alle Zeichentrickfiguren quicklebendig. Mickey, Donald, Duffy, Bugs und auch Roger nebst seiner Angebeteten leben in der Stadt der Trickfiguren, Toontown. Diese Stadt ist selbst eine reine Trickfilmlandschaft mit gezeichneten Gebäuden, Häusern und Straßen, die neben der realen Welt Hollywoods existiert.

In dieser doch etwas anderen Welt gibt es allerdings auch Bösewichter. Als der finstere Richter Doom Roger Rabbits Freundin entführt und ein schmuddeliger Mittelklassedetektiv in die Geschichte schliddert, ist der Film schon einige Minuten alt. Da wir Ihnen den Spaß nicht nehmen wollen, hier erst einmal Schluß mit der Handlung.

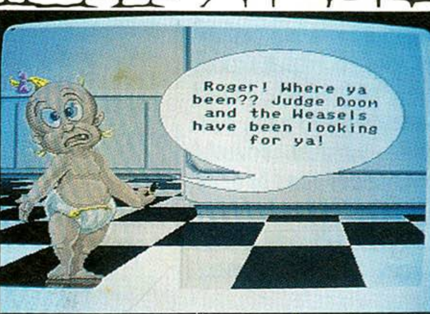
Wer schuf Roger Rabbit?

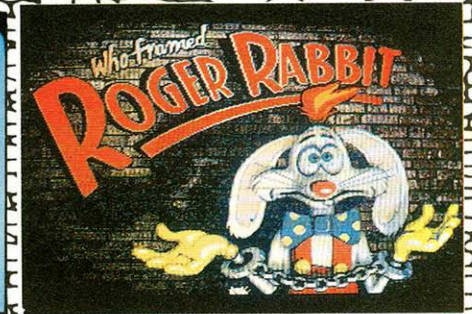
Er ist die Schöpfung von Richard Williams, Steven Spielberg, Robert Zemeckis und den Disney-Studios. Des weiteren arbeiteten auch Paramount Pictures und die Warner Bros. an diesem Filmprojekt mit. Was ist nun das Besondere an diesem Film? Stellen Sie sich doch einfach mal vor, Sie sehen einen Film, in dem Zeichentrickfiguren eingearbeitet wurden. Aber nicht nur flach, sondern plastisch. Dieser Roger Rabbit wird nun demnächst auch auf dem Computer sein Unwesen treiben. Das Programm wird von niemand anderem als den Disney-Leuten programmiert. Wir nehmen an, daß das Spiel sich sehr stark an der Handlung orientieren wird. Auf jeden Fall haben wir schonmal vorab ein paar Screenshots der Amiga-Version des Spiels aufgetrieben, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

(rg)











71

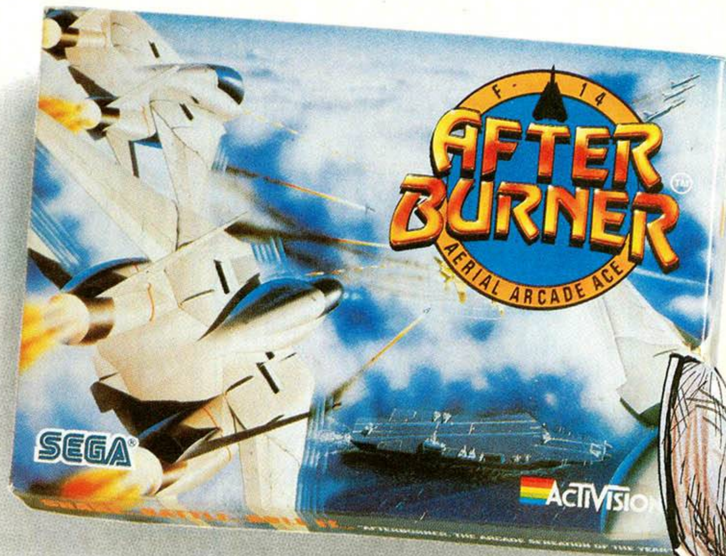
gute Gründe,
für Kurz-
entschlossene,
daß endlich
Weihnachten
wird.

Weil...

Ariola Soft



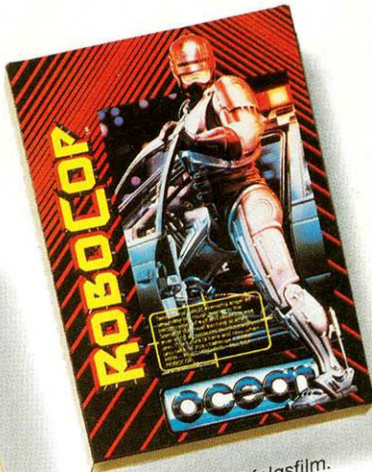
... einen diese Action



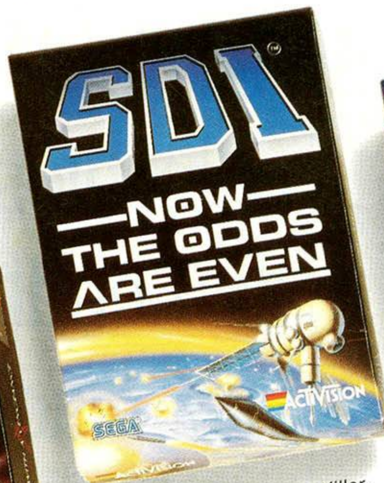
auch mal vom Sitz schl



Er ist schlank, schlau und spitzschnäuzig. Ein Fuchs, der nicht mit sich spaßen läßt. Für C 64



Das Spiel zum Erfolgsfilm. Natürlich von Ocean. Für C 64, ST und Amiga



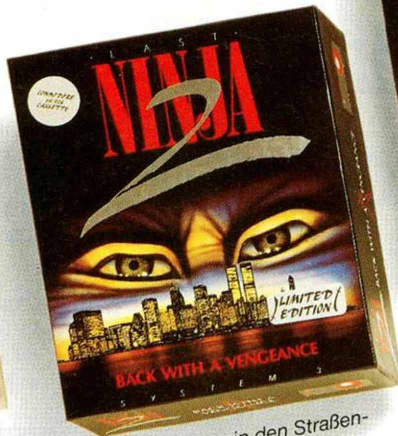
Weltraum-Odyssee gegen Killersatelliten. Für ST und C 64



Das Ballspiel der Zukunft für harte Männer! Programmiert von den Bit Map Brothers. Für C 64, ST und Amiga



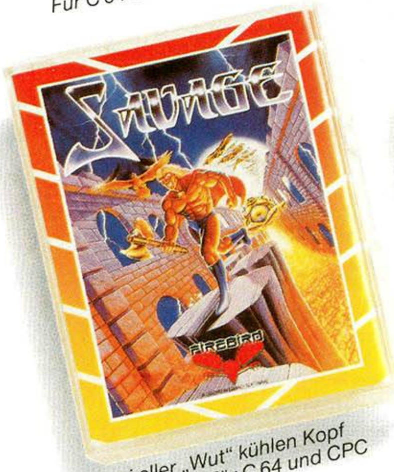
Hinreißendes Shoot-Em-Up. In den Wolken ist der Teufel los! Für C 64 und CPC



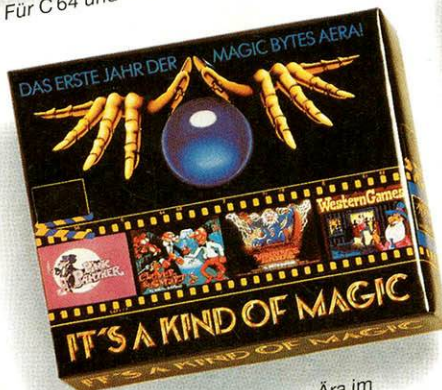
Herausforderung in den Straßenschluchten New Yorks. Für C 64 und CPC



Wird Daleys Weltrekord im Zehnkampf zu überbieten sein? Für C 64, CPC, ST und Amiga.



Bei aller „Wut" kühlen Kopf bewahren. Für C 64 und CPC



Das Beste der Magic Bytes Ära im Jahre 1. Für C 64, ST und Amiga



10 starke Original-Spiele in einem Programm. Für C 64, CPC

Der Action-Knüller des
rkaden-Hits
8/89.
ür C 64,
PC, ST

udert!

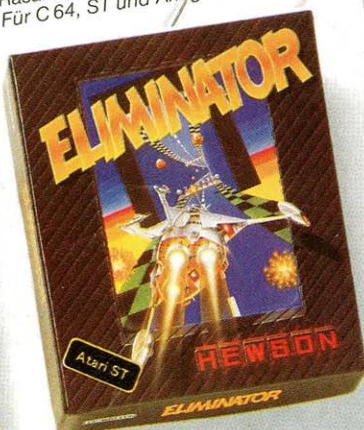


„Minigolf ist absolut fantastisch" (Commodore Magazine USA). Für C 64, ST und Amiga

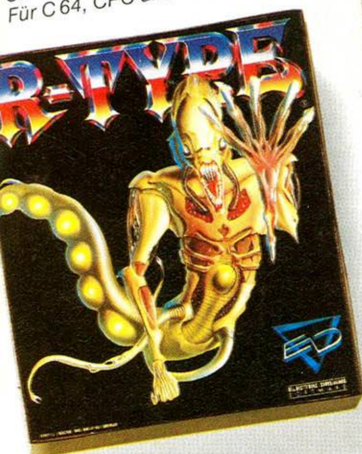


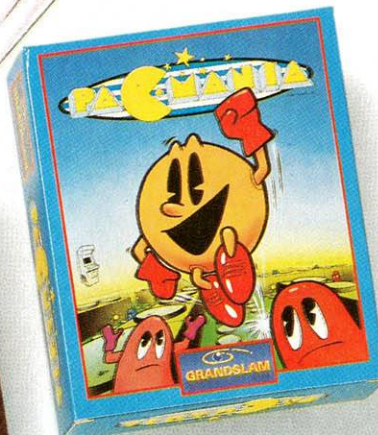
Der zweite Teil für fortgeschrittene Spieler. Nichts für schwache Nerven. Für C 64, ST und Amiga

Die Achterbahn im Weltraum! Rasante Action garantiert. Für C 64, ST und Amiga

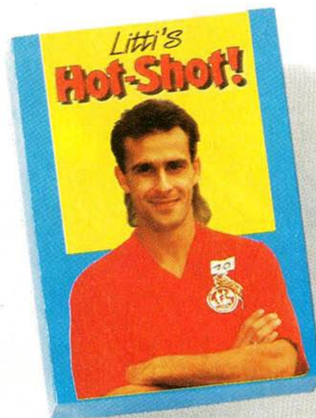


Die original Computer-Umsetzung des IREM-Arkadenknüllers. Oft kopiert – nie erreicht. Für C 64, CPC und ST





PacMan besser denn je! Jetzt mit 3-D-Effekt! Für C 64, CPC, ST und Amiga



Die Fußballaction par excellence. Für C 64



Noch mehr Sportspiele in einem Programm. Für C 64 und CPC.



Software auf dem Prüfstand

Wie wir Software bewerten

Im Anhang an die einzelnen Software Reviews finden Sie das sogenannte Bewertungsschema. In diesem versuchen wir, Ihnen einen Eindruck des betreffenden Programms zu vermitteln. Das Bewertungsschema gliedert sich in die Bewertungskriterien GRAFIK, SOUND, SPIELWERT und PREIS/LEISTUNG sowie unsere MEINUNG.

GRAFIK gibt Aufschluß über die Qualität der Spielgrafiken, deren Animation, Detailtreue und Farbvielfalt.

SOUND bewertet Qualität und Quantität der zum Einsatz kommenden Musikuntermalung sowie diverse Geräuscheffekte.

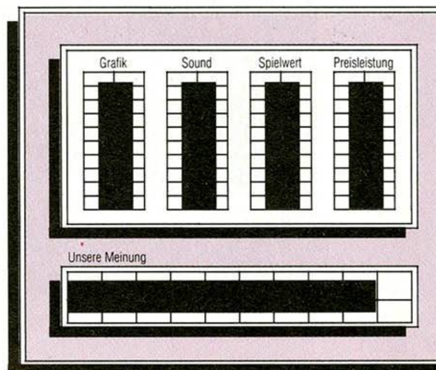
SPIELWERT ist zu verstehen als die Motivation, sich längere Zeit mit einem Programm zu beschäftigen. Je höher der Spielwert bewertet wird, desto höher sind in der Regel auch der Spielspaß und die Vielseitigkeit des besprochenen Programms.

PREIS/LEISTUNG stellt die gebotenen Möglichkeiten eines Programms dem Preis gegenüber, der dafür verlangt wird. Je höher die Bewertung für das PREIS/LEISTUNGs-Verhältnis ausfällt, desto mehr Extra-Features werden gegenüber dem Standard geboten.

Unsere MEINUNG schließlich soll Ihnen einen Eindruck vermitteln, wie wir in der Redaktion das betreffende Programm in seiner Gesamtheit beurteilen. Dies ist natürlich ein subjektiver Eindruck, der keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erhebt, trotzdem mag er dazu dienen, Ihnen beim Kauf von Software zu helfen, die richtige Entscheidung zu treffen.

In diesem Schema sehen Sie die Bewertung für ein überdurchschnittlich gutes Spiel.

Bei den Kategorien der Anwendungssoftware gliedert sich die Bewertung etwas anders. Hier sind die Punkte SPIELWERT und SOUND zweckmäßig durch die Kriterien BEDIENBARKEIT und STANDARD ersetzt.

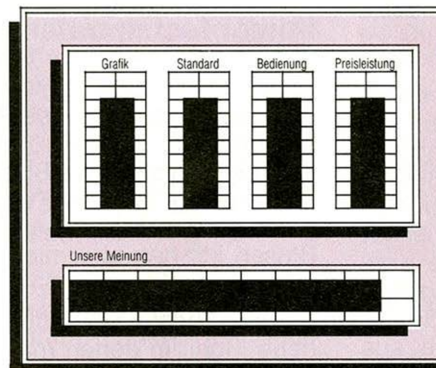


Beispiel für ein Bewertungsschema eines Spiels

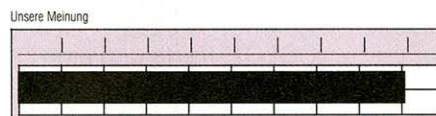
Die äußere Form des Schemas ist gleich geblieben, lediglich die Kriterien sind hier zweckmäßig ersetzt worden.

BEDIENBARKEIT gibt hier Aufschluß über das allgemeine Handling des Programms, bezieht aber auch die Qualität der Benutzerführung mit ein.

STANDARD schließlich stellt das Testprogramm anderen vergleichbaren Programmen gegenüber, um festzustellen, ob ein Programm sich durch seine Features vom Standard abhebt oder hinter diesem zurückbleibt. So können Sie leicht feststellen, ob Sie es z.B. mit einer spartanisch ausgestatteten Schreibhilfe oder mit einer komfortablen Textverarbeitung zu tun haben.



Beispiel für ein Bewertungsschema Anwendung



Beispiel für ein komprimiertes Bewertungsschema

In diesem Schema werden alle Kriterien zu einer schlüssigen Gesamtbewertung zusammengefaßt.

Darüber hinaus finden Sie im Anschluß an die halbseitigen Reviews ein etwas komprimiertes Bewertungsschema. Da die gesamte Wertung hier in einem Punkt vorgenommen wird, ist dieser Wert mit "Value for Money" in etwa gleichzusetzen, d.h. alle Kriterien, die in dem ausführlichen Schema getrennt bewertet werden, sind hier zu einem schlüssigen Wert zusammengefaßt.

(mm)

Haben Sie Erfahrung mit Public Domain, Prüfprogrammen, Free- oder Shareware?

Schreiben Sie uns ruhig über Probleme, wie Trojanische Pferde, Killerprogramme oder aber über Programme, die Ihren Erwartungen nicht entsprachen.

Wir sind jederzeit bereit, unsere Leser über schwarze Schafe zu informieren und wollen Ihnen eine gute Kaufentscheidung nahelegen.

Doch nicht nur schlechte Kritiken sind willkommen, sondern auch Softwareprodukte, die Ihnen besonders gefallen haben, und die Sie ruhigen Gewissens weiterempfehlen können.

Schreiben Sie an den

DMV
Daten und Medien Verlag
Redaktion Joystick
Fuldaer Str. 6
D-3440 Eschwege

Bubble Ghost

Hersteller: Accolade
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS, Atari ST, Amiga
Preis: ca. DM 70,-

Bildschirmfoto PC

Ein Geist gibt sich die Ehre

"Puffergeist", so sagen die Legenden, ist das umherwandelnde Gespenst von Henrich von Schtinker, einem verrücktem Erfinder, der sein Ende gefunden hat, als er seine neue elektrische Blasenpfeife in der Badewanne testete. Nun braucht er eine menschliche Hand, die ihm hilft, die Seifenblasen durch 35 fallenverseuchte Räume eines Labyrinthes zu bugsieren, um seine ewige Ruhe zu finden.

Unser kleiner sympatischer Geist, so wie Klein-Fritzchen sich eben ein Gespenst vorstellt, ist, wie schon beschrieben, dazu verdammt, Seifenblasen durch die alten Gemäuer eines Schlosses zu pusten. Dies ist gar nicht so einfach, denn scharfe Kanten, Scheren und sich bewegende Gabeln stellen eine tödliche Gefahr für die empfindlichen Gebilde aus Seifenschaum dar.

Glücklicherweise gibt es Möglichkeiten, die scharfen Gegenstände dingfest zu machen, wie zum Beispiel Trompeten, Schalter oder ähnliches, die angeblasen werden können. Der Abstand zwischen Geist und Blase sowie die Zeitspanne, die gepustet wird, bestimmt die Geschwindigkeit und die Strecke, die die Blase fliegt. Bläst das Gespenst zu lange, läuft es violett an und muß erst einmal Luft holen (Punktverlust).

Immer feste pusten...

Je schneller man einen Raum bewältigt, desto mehr Bonus-Punkte bekommt man. Man verfügt über ein Kontingent von sechs Blasen, wovon eine bewegt wird; die Anzahl kann gesteigert werden; mehr als neun Blasen können aber nicht erworben werden.

Bubble Ghost verfügt über verschiedene Modi, in denen man sein Können allein oder zu zweit unter Beweis stellen kann. Ein Trainingsmode steht ebenfalls zur Verfügung, in dem man erste Kontakte zum Spiel knüpfen kann. Die PC-Version benötigt mindestens 256 KB Speicherreservierung, eine EGA-, CGA-, TANDY 16 COLOR-Karte und eine DOS-Version ab 2.1.

Die Grafiken sind selbst auf CGA noch gut gelungen. Leider ist das Spiel nicht ganz fehlerfrei programmiert, was sich in den Practice-Abfragen bemerkbar macht. Hier wird stellenweise die Maske zerstört. Auch das Handbuch ist ein wenig dünn ausgefallen, dafür ist das Spiel aber relativ einfach aufgebaut, so daß man nicht unbedingt auf das Manual angewiesen ist.

Fazit

Bubble Ghost ist ein Spiel, bei dem es nicht nur auf Geschicklichkeit ankommt, sondern bei dem man auch sein Köpfchen gebrauchen muß. Situationen, die anfangs unlösbar erscheinen, können jederzeit im Practice-Mode in Ruhe angesehen werden. Bei diesem Spiel steht dem Käufer ein Produkt zur Verfügung, das sich vom Spielwitz gegenüber anderen Produkten angenehm abhebt. Wie steht schon auf der Packung: "Bitte schütteln Sie die Schachtel nicht – Sie könnten einen Toten erwecken!"

(W. Rinke/br)

Helfen Sie Henrich von Schtinker, die Blasen sicher durch das Spukschloß zu bugsieren. Doch Vorsicht vor spitzen und scharfen Gegenständen, die diese Aufgabe nicht allzu leichtmachen.

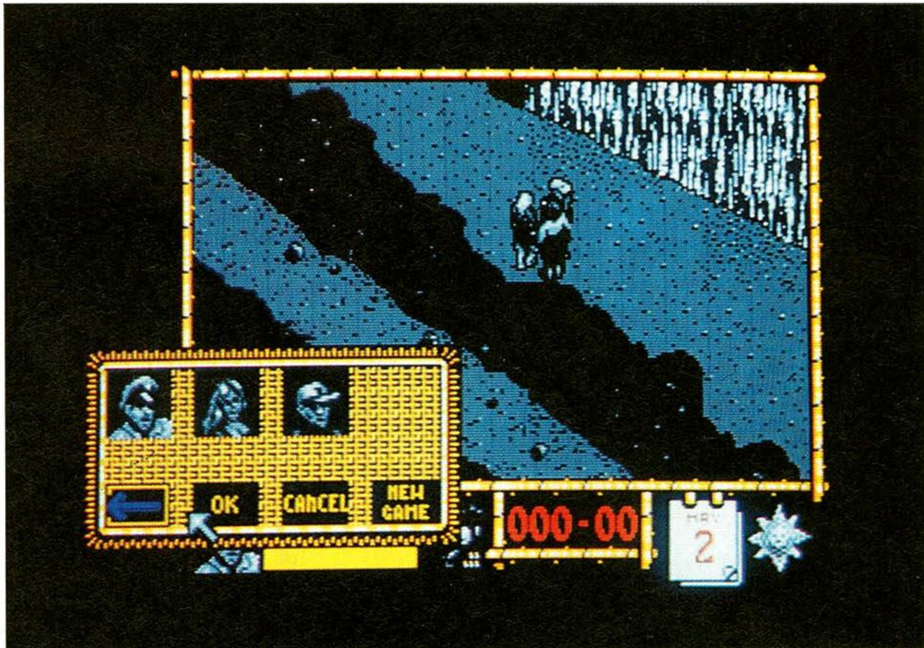
Bildschirmfoto PC

Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung

Where Time Stood Still

Hersteller: Ocean
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST
Preis: 64,95 DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Unsanfte Landung

Flugzeugabstürze sind in der heutigen Zeit ja an der Tagesordnung. Allerdings ist die Chance zugegebenermaßen relativ gering, mitten im Himalayazentralmassiv abzustürzen. Dieser Meinung werden sich Jarret, Clive, Gloria und Dirk allerdings kaum anschließen können, da die ärmsten just in diesem gottverlassenen Gebiet eine saftige Bruchlandung erlebt haben. Nur Jarrets Flugkünsten ist es zu verdanken, daß alle Beteiligten den Absturz einigermaßen unbeschadet überstanden haben. Nach dem ersten Schreck stellen sich nun ganz andere Probleme. Zum einen hat es wohl wenig Sinn, auf Rettung zu warten, da kaum eine Zugangsmöglichkeit zu dem Hochplateau besteht, zum anderen stellen unsere Helden mit Entsetzen fest, daß diese unwirtliche Gegend von Sauriern, Kannibalen und anderen Juwelen der örtlichen Fauna bewohnt ist! Zum Glück hat Jarret allerdings eine Pistole bei sich, die, solange genügend Munition vorhanden ist, wenigstens einen gewissen Schutz bietet. Das Ziel aller ist somit klar: am Leben bleiben und, wenn möglich, einen Weg zurück in die Zivilsation zu finden. Daß dies unter derart erschwerten Bedingungen nicht einfach ist, ist wohl einleuchtend. Allerdings sind bei dem Absturz einige Ladungsteile herausgeschleudert worden, die sich noch verwenden lassen. Ein weiteres Problem besteht in der Ernährung der Gruppe, vier Personen verzehren eine nicht unerhebliche Nahrungsmenge und auch für Wasser muß gesorgt sein.

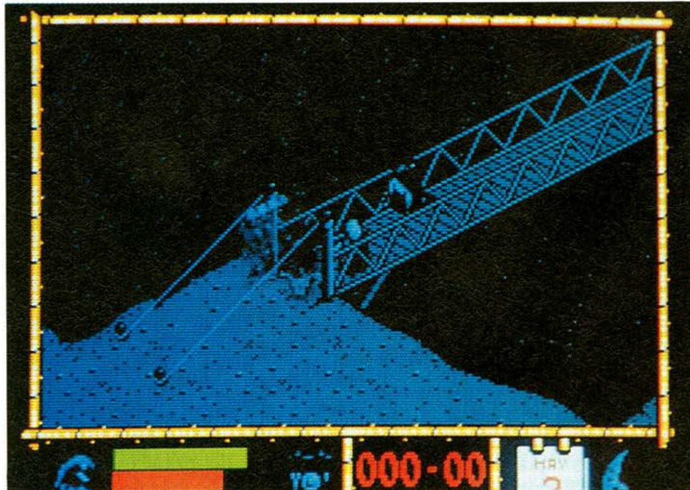
Brontoburger oder Abenteurersteak?

Nachdem sich alle aufgerappelt haben, steht schon die erste Begegnung mit einem Monster ins Haus. Flugsaurier überfliegen die Szenerie, um sich den reichlich gedeckten Tisch einmal aus der Nähe anzusehen. Da bleibt nur die Flucht nach vorn. Zuerst sollten aber die herumliegenden Gegenstände eingesammelt werden, da diese im späteren Verlauf wichtig sind. Besonders die Kiste mit dem stilisierten Kreuz erweckt den Eindruck eines Rot-Kreuz-Koffers, der in dieser lebensfeindlichen Umgebung nur von Vorteil sein kann. Besucht man das Wäldchen auf dem Plateau, kann man den ersten Landsaurier bewundern. Für diejenigen, die so schnell als möglich Fortschritte machen wollen, findet sich in der rechten, oberen Ecke des Plateaus eine Hängebrücke... Doch Vorsicht! Die Brücke ist echte Handarbeit und sollte möglichst weit links überquert werden, um vermeidbarem Personalschwund vorzubeugen.

Resümee

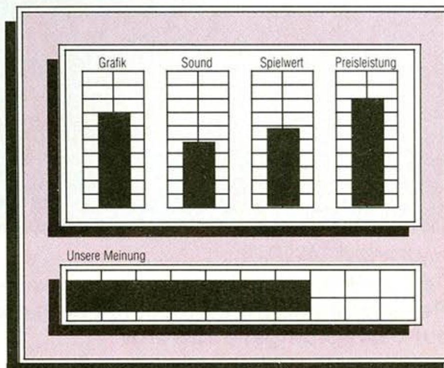
Grafisch präsentiert sich dieses Programm in einem anderen Stil, als man es gemeinhin vom ST gewöhnt ist. Der Screen ist schwarz/weiß gehalten, was der Attraktivität des Programmes keinen Abbruch tut, da sich Berglandschaften in der Regel sowieso als schwarz/weiß Szenarios darstellen. Ist man erst einmal mit der gewöhnungsbedürftigen Menüsteuerung vertraut, dann kommt man so schnell von diesem spannenden Programm nicht mehr los.

(mm)



Bildschirmfoto: Atari ST

Einen Flugzeugabsturz zu überleben, ist Glück. Wenn man aber kurz darauf auf hungrige Dinosaurier stößt, ist die Freude meist von kurzer Dauer...



Falcon F-16 – Spielen im Netzwerk

Falcon F-16

Hersteller: Sierra
Vertrieb: Fachhandel
Steuerung: Tastatur
System: MS-DOS
Preis: ca. DM 100,–

Software auf dem Prüfstand

Flugsimulationen gibt es nun schon eine geraume Zeit. In der einen oder anderen Form hat wahrscheinlich schon jeder einmal eine Flugsimulation auf dem Computer zu Gesicht bekommen.
Der Falcon F-16 beinhaltet nun die Möglichkeit, mit einem Partner per DFÜ oder im Netzwerk zu spielen. Die Erfahrungen, die wir bei diesem Versuch gesammelt haben, möchten wir natürlich an Sie weitergeben.

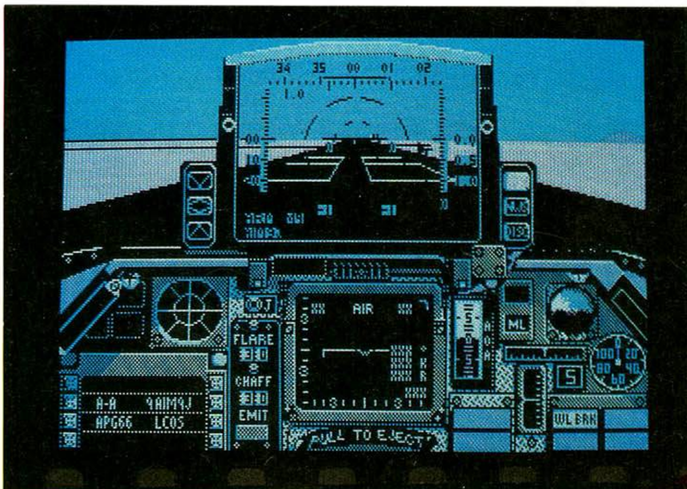
Vor den Erfolg haben die Götter die Installation gesetzt...

Zunächst gilt es, die geeigneten Hardware- Voraussetzungen zu schaffen. Wir verwendeten zu diesem Test zwei Amstrad PC 1640, die über ein serielles Null-Modemkabel miteinander verbunden wurden. Dies stellt auch den ungeübten Benutzer vor keinerlei Schwierigkeiten, da lediglich zwei Steckverbindungen zu bewerkstelligen sind.
Danach wird Falcon F-16 von Laufwerk A> gebootet. Nach dem Erscheinen des Titelbildes offeriert der Menüscreen dann verschiedene Übertragungsraten. Übertragungsraten von 1200 bis 9600 Baud stehen zur Auswahl, bei unserem Test fiel die Entscheidung zugunsten der höchsten Baudrate, um eine akzeptable Verarbeitungsgeschwindigkeit zu erzielen.
Grundsätzlich muß nun gesagt werden, daß Spieler I den Gegner von Spieler II darstellt und umgekehrt.
Beide Maschinen befinden sich nach Beginn des Spieles bereits in der Luft. Hier können an dieser Stelle einige Flugmanöver zur Einstimmung auf die verwendete Maschine erfolgen.
Der Falcon F-16, einer der modernsten Düsenjets der Welt, verfügt über ein beachtliches technisches Equipment, daß sich nicht nur in der Bewaffnung niederschlägt. Zahlreiche Navigationshilfen stehen ebenso zur Verfügung, wie z.B. Zusatztanks für Reservekraftstoff.

Flares, das sind kleine Raketen, dienen dazu, feindliche Raketen auf eine falsche Wärmespur zu locken und sie vom eigenen Triebwerk abzulenken. Auf diese Weise gelingt es dem versierten Piloten, eine auf ihn abgefeuerte Rakete abzuwehren, die ansonsten die Zerstörung des eigenen Flugzeuges zur Folge hätte.

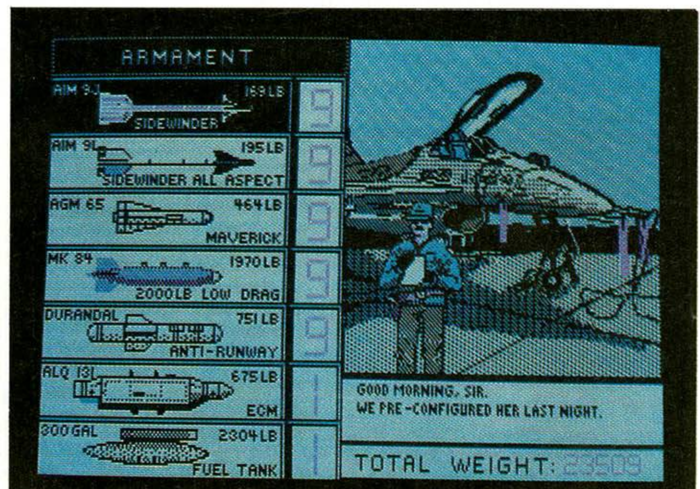
Chaffs hingegen sind geeignet, das gegnerische Radar zu verwirren, und sich auf diese Art einen Positionsvorteil zu verschaffen. Bei diesem Vorgang werden Teile einer Metallfolie aus dem Flugzeug ausgestoßen, die dazu dienen, ein Radarecho zu erzeugen. Auch dies stellt eine Möglichkeit dar, Boden-/ Luft-Raketen zu verwirren, da es einige Zeit in Anspruch nimmt, das falsche Radarecho von dem richtigen zu unterscheiden. Anhand der eingebauten Navigations- und Zielsuchgeräte kann so die Position des Gegners relativ leicht ausgemacht werden. Von der technischen Seite sammelt der F-16 hier beachtliche Pluspunkte, da die Features nicht nur sinnvoll sind, sondern auch in vielen Einzelheiten dem Original entsprechen. Auch der Autopilot wurde nicht vergessen, der es dem Piloten in Konfliktsituationen erlaubt, den Verteidigungssystemen mehr Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, als dies bei gleichzeitiger Navigation des Flugzeuges möglich wäre.

Um allerdings den Himmel von Invasoren zu säubern, und die volle Verteidigungsbereitschaft des Falcon



Bildschirmfoto: MS-DOS

Falcon F-16 besticht besonders durch den hohen Grad an Realismus und Detailtreue, mit dem diese Flugsimulation auf den PC umgesetzt wurde.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Vor dem Beginn Ihrer Mission können Sie das Flugzeug nach eigenem Ermessen ausrüsten. Wenn Sie beispielsweise auf Zusatztanks verzichten, können Sie bei ausgedehnten Rundflügen leicht in eine peinliche Situation geraten...

F-16 zu demonstrieren, ist eine Annäherung an den potentiellen Eindringling erforderlich.

Technik vom feinsten

Ist eine Annäherung an den Gegner zustande gekommen, äußert sich dies in einer entsprechenden Meldung des Bordcomputers.

Nun ist die persönliche Geschicklichkeit gefordert, um den Gegner zu stellen und eine schnelle und sichere Klärung der Situation herbeizuführen.

Zugegebenermaßen keine einfache Aufgabe, da der Gegner über die gleiche Maschine verfügt und zudem mit Einsatz von Nachbrennern sehr hohe Geschwindigkeiten möglich sind, die das Stellen des Gegners nicht gerade erleichtern.

Ist der Gegner gestellt, ist die günstigste Position natürlich direkt hinter seinem Leitwerk. Nun sollte versucht werden, die gegnerische Maschine im Fadenkreuz der Zieleinrichtung zu zentrieren. Gelingt dies, erscheint eine Meldung "Target locked", und einer gezielten Ausschaltung der jeweiligen Maschine steht somit nichts mehr im Wege.

Soweit die Theorie...

In der Praxis gestaltet sich die Jagd natürlich etwas anders, da der jeweilige Gegner über das gleiche technische Equipment verfügt. Sobald Sie ihm im Nacken sitzen, erscheint Ihre Position auf einem Indicator, der den verfolgten Piloten vor der drohenden Gefahr warnt. Dieser wird natürlich unter allen Umständen und mit allen zur Verfügung stehenden Tricks versuchen, sich in eine günstigere Position zu manövrieren.

Durch das Spielen im Netzwerk gewinnen Flugsimulationen eine neue Dimension. Zum einen ist es ungleich schwieriger, ein Düsenflugzeug auszuschalten, das ebenfalls von einem Menschen gesteuert wird. Ein Umstand, der das Spielen im Netzwerk sehr interessant gestaltet.

Zum anderen wird auf diese Weise ein wesentlich höherer Grad an Realismus erreicht, als dies beim Spielen gegen den Rechner möglich ist.

Spielen zwei menschliche Kontrahenten miteinander, ist es natürlich auch wesentlich reizvoller, die Möglichkeiten des "Tarnens, Täuschens und Verdrückens" voll auszuschöpfen.

Allerdings, dies muß unbedingt gesagt werden, kann keine noch so gute Ausrüstung mangelnde Flugpraxis ersetzen...

Falcon F-16, das muß an dieser Stelle gesagt werden, ist eine ausgezeichnete Simulation des Themas Luftfahrt und Luftkampf.

Allerdings sind manche Anzeigen des ansonsten durchdacht gestalteten Cockpits auf den ersten Blick nur schwer zu erfassen. Besonders gewöhnungsbedürftig ist die Anzeige, die über die Position des Gegners im Verteidigungsfall Aufschluß gibt. Da hier die relative Position der Flugzeuge zueinander dargestellt wird, kann es schon einmal vorkommen, daß beide Spieler eine Anzeige erhalten, die darauf hindeutet, daß der jeweilige Gegner genau hinter dem eigenen Leitwerk seine Position bezogen hat. Hier ist schon etwas Erfahrung notwendig, um die entsprechende Anzeige richtig zu interpretieren. Desgleichen fiel auf, daß die Zielanzeige zuweilen nicht sehr präzise arbeitete. Ein Ziel, das sich innerhalb der Reichweite der Verteidigungssysteme befand, und ordnungsgemäß den Status "locked", also im Fadenkreuz zentriert, aufwies, ließ sich nicht immer zufriedenstellend eliminieren.

Ansonsten schöpft Falcon F-16 sowohl in grafischer als auch technischer Hinsicht die Möglichkeiten des PC gut aus und bietet sicherlich Stunden spannender Unterhaltung. Sollten Sie über einen AT verfügen, kommen Sie außerdem noch in den Genuß höherer Rechengeschwindigkeiten, die sich in einer schnelleren Animation der Grafiken und der Manöver äußert.

Fazit

Am Rande angemerkt sei die moralische Bedenklichkeit der Simulationen, die kriegerische Auseinandersetzungen zum Hintergrund haben.

Programme wie "Kennedy Approach" zeigen, daß auch Simulationen ohne kriegerischen Hintergrund interessant und vielseitig sein können.

Der Trend, technisch gute Simulationen durch Kampfgeschehen aufzuwerten, stellt eine bedenkliche Tendenz dar; Fans von technisch wirklich ausgereiften Echtzeit- Simulationen werden allerdings mit Falcon F-16 voll auf ihre Kosten kommen.

Abschließend bleibt nur zu erwähnen, daß der F-16 auch allein viel Freude bereiten kann.

(Michael Ebbrecht/mm)

Fusion

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: 79,95 DM


Bildschirmfoto: Amiga

Schalterorgien...

Willkommen bei Fusion, dem neuen Strategie- & Actionspiel aus dem Hause Electronic Arts. Fusion entführt Sie in eine andere Welt, im nördlichen Spiralarm der Galaxis. Aliens haben einen Planeten besetzt und müssen vertrieben werden, um den Frieden in der Galaxis zu sichern. Sie übernehmen natürlich die Rolle des Helden, der mit seinem unermüdlichen Einsatz versucht, den Planeten von Aliens und deren Festungen zu säubern. Nun ist die Oberfläche des Planeten in verschiedene Bereiche aufgeteilt. Wenn Sie die Gegner oder zumindest den größten Teil von diesen ausgeschaltet haben, können Sie darangehen, den Ausgang zum nächsten Level zu suchen. Haben Sie den Ausgang gefunden, müssen Sie diverse über das Spielfeld verteilte Schalter betätigen, um so den Ausgang zu öffnen. Ziel des Spieles ist das Auffinden von Bauteilen, die, einmal zusammengesetzt, eine Superbombe darstellen, mit deren Hilfe Sie die Aliens in die ewigen Jagdgründe schicken können. Dies ist jedoch nicht so einfach, wie man zunächst vermuten könnte. Zahlreiche Gegner, ferngelenkte Raketen und glühende Plasmabälle versuchen, Ihr Vorhaben zu verhindern.

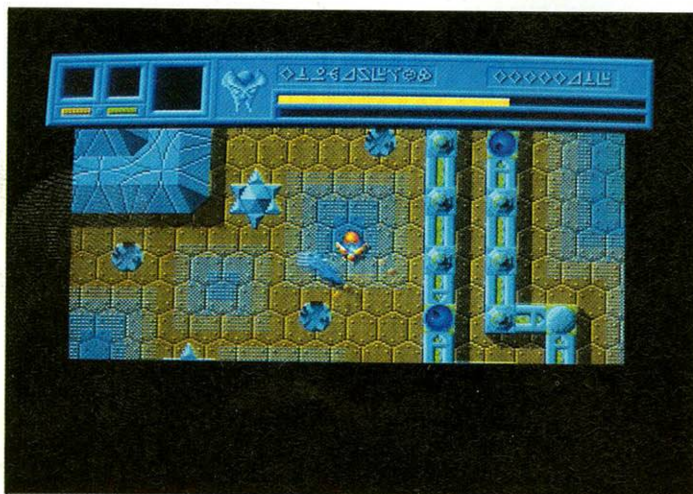
Mutterschiff und Angriffskriecher

Zur Erfüllung Ihrer Aufgabe stehen Ihnen zwei verschiedene Schiffe zur Verfügung. Mit dem Mutterschiff können Sie das gesamte Szenario überfliegen, und sich gegen die zahlreichen Gegner gut zur Wehr setzen. Wenn da nur nicht die Schalter wären. Diese sind nämlich nur mit Hilfe des Angriffskriechers zu betätigen. Zu diesem Zweck wird der Kriecher vom Mutterschiff abgekoppelt. (Der Name erklärt sich, wenn man die gigantische Bewegungsdynamik dieses Vehikels ins Kalkül zieht.) Das Mutterschiff baut daraufhin einen Sichtschirm um sich herum auf, so daß es nicht mehr zu sehen ist. Man sollte sich daher die Position des Mutterschiffes gut merken. Wenn nun der Schalter mit dem Kriecher überfahren wird, ändert er seine Stellung und gibt somit den Weg zum nächsten Level frei. Nun muß der Weg zum Mutterschiff zurückgefunden werden. Extrawaffen erleichtern ab dem zweiten Level die Aufgabe ein wenig. Ein Laser vermag in kürzester Zeit Ordnung auf dem Spielfeld zu schaffen, während ein Schutzschild den Schaden am eigenen Raumschiff einzugrenzen vermag.

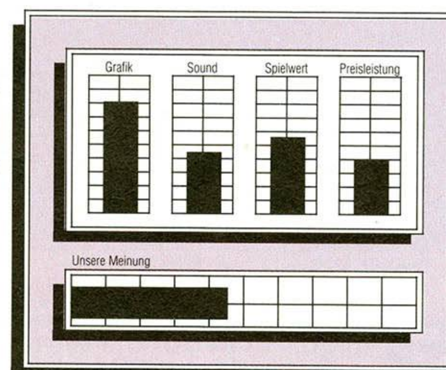
Resümee

Fusion besticht wohl hauptsächlich durch die grafische Realisation. Einfallsreich und farbenfroh gestaltete Level machen Fusion zu einem Augenschmaus. Die Steuerung per Joystick ist relativ präzise, und nach einiger Eingewöhnungszeit ist auch der Ungeübte mit der proportionalen Steuerung vertraut.
Ein Wermutstropfen ist allerdings die Tatsache, daß mit Hilfe des Kriechers wahre Schalterorgien gefeiert werden müssen, um sich den Zugang zum nächsten Level zu erschließen. Zudem ist die Geschwindigkeit des Kriechers mit der einer Schnecke zu vergleichen.

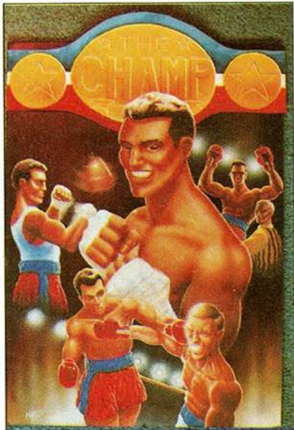
(mm)


Bildschirmfoto: Amiga

Befreien Sie die Galaxis von den Aliens, die sich auf einem Planeten eingenistet haben. Wenn sich die Superbombe in Ihrem Besitz befindet, können Sie zum großen Rundumschlag ausholen.



Linel boxt sich durch



Liebe Leser!

In dieser Ausgabe haben wir für Sie in Zusammenarbeit mit dem Software-Haus Linel ein Preisrätsel ausgearbeitet. Vielleicht ist Ihnen ja "Crack" bekannt, ein Produkt aus dem Hause Linel, das durch seinen sehenswerten Vorspann für Furore sorgte. Nun steht ein neues Programm von Linel im Rampenlicht, und wer es schafft, die Fragen zu beantworten, wird - mit etwas Glück - einer der ersten sein, die es in den Händen halten.

Nun zu den Kopfnüssen, die es zugegebenermaßen in sich haben:

Frage 1
Wer ist der derzeitige Schwergewichtsweltmeister?
a) Muhamed Ali
b) Mike Tyson
c) Ronald Reagan

Frage 2
Was bedeutet W.B.C.?
a) Welt Bingo Club
b) Willi Benutzt Chanel
c) World Boxing Council

Frage 3
Aus welchem Film stammt die Titelmelodie von THE CHAMP?
a) Rambo
b) The Untouchables
c) Rocky

Frage 4
In welchem Jahr wurde Max Schmeling Schwergewichtsweltmeister?
a) 1930
b) 1945
c) 1960

Frage 5
Wie nannte man Gustav Scholz auch noch?
a) Baby Scholz
b) Bubi Scholz
c) Bum Bum Scholz

Wenn Sie die Antworten auf die Fragen gefunden haben, dann schreiben Sie diese auf eine Postkarte und schicken Sie an den:

DMV-Verlag
Postfach 250
— Redaktion JOYSTICK —
3440 Eschwege

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir:

5 mal das Programm The Champ!!!

Bitte System angeben!

10 T-Shirts

Folgende Spielregeln sind zu beachten:
- Einsendeschluß ist der 05.01.89, es gilt das Datum des Poststempels.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
- Die Preise werden unter allen richtigen Einsendungen verlost.

Und nun viel Spaß bei der Beantwortung der Fragen!

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

Capone

Hersteller: Actionware
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: DM 89,–

Auf den Spuren von Al Capone

Das war schon eine üble Zeit, in den 20er Jahren in Chicago. Auf offener Straße liefen Bandenkriege, gegen die die Polizei nichts unternahm; wozu auch, denn überall gab es Korruption, selbst in den gehobenen Stellungen. Hier hieß die einzige Alternative: Selbstverteidigung. Sie sind nun in jene Zeit zurückversetzt worden und müssen sich gegen die Übermacht der Gangster erwehren. Aber es gibt nicht nur Böses in der Stadt: bei harmlosen Bürgern sollten Sie sich zurückhalten; es droht zwar nicht die Todesstrafe, aber es gibt Punktabzug.

Capone ist ein Ballerspiel, das sowohl mit der Maus als auch mit einem speziellen Actionware Phaser (muß nachträglich gekauft werden) gespielt werden kann. Dies gilt jedoch nur für die Amiga 500 bzw. 2000 Version; Besitzer eines Amiga 1000 sind auf die Maus angewiesen. Pro abgeschossenen Ganoven erhält man einen Punktebonus. Der Sound im eigentlichen Spielgeschehen ist ziemlich realistisch dargestellt, wenn man die Todesschreie der getroffenen Gegner überhaupt als Sound bezeichnen kann. Es besteht die Möglichkeit, mit zwei Spielern zu agieren.

Bildschirmfoto Amiga

Wird das Spiel mit der Maus gesteuert, ist es bei höheren Levels fast unmöglich, sich den Weg frei zu schießen. Grund dafür: sie läßt sich in Sequenzen, bei denen es auf Zeit ankommt, nicht genau plazieren. Die Benutzung eines Joysticks ist in diesem Spiel leider nicht vorgesehen.

(br)

Unsere Meinung

P.O.W.

Hersteller: Actionware
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: DM 89,–

Ein Tag als Einzelkämpfer

P.O.W. ist ein Actionspiel, das auf der typischen Rambo-Atmosphäre aufgebaut ist. Bewaffnet mit einem Schnellfeuergewehr sind Sie aufgefordert, den gefahrvollen Weg durch feindliches Gebiet zu bewältigen, um Ihre sechs Kameraden zu retten. Feindliche Truppen versuchen natürlich, dies zu verhindern. Es gilt, schneller zu sein als der Feind, aber, wie beim Spiel Capone, laufen auch harmlose Gestalten durch das Bild; erschießt man eine solche, droht Punktabzug.

Ab und zu begegnen dem Spieler Hubschrauber oder Panzer, denen mit Handgranaten beizukommen ist. Diese werden von den feindlichen Soldaten hinterlassen und aufgelesen, indem man sie abschießt. Hin und wieder muß man seine Munitionsvorräte aufbessern, indem man einige Gegenstände abschießt, die einige gegnerische Soldaten hinterlassen.

Bildschirmfoto Amiga

Auch bei diesem Ballerspiel besteht die Möglichkeit, mit zwei Teilnehmern zu spielen. Mit einem speziellen Adapter ist es sogar möglich, zwei Light-Phaser anzuschließen (gilt nicht für Amiga 1000).

Hier muß gesagt werden, daß die Light-Guns zur Zeit noch nicht vertrieben werden. Grund dafür ist der horrende Preis von etwa 400,– DM. Bleibt also für die Amiga-Besitzer nur zu hoffen, daß sich auf diesem Gebiet noch einiges tut.

(br)

Unsere Meinung

Fish!

Hersteller: Magnetic Scrolls
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga
Preis: ca. DM 84,95

Ein interdimensionaler Spion

Es ist schon ein schwerer Job, den Sie sich da ausgesucht haben. Ein interdimensionaler Agent wollten Sie werden. Klar: Action, Geld und schöne Frauen sind die eine Seite. Aber die Schmerzen, die beim Sprung durch die Dimensionen entstehen... wenn die nicht wären, wäre das Ganze eine richtig nette Angelegenheit.

Na ja, jetzt haben Sie gerade Ihren letzten Auftrag erledigt und eine Gefahr, die durch die "Seven Deadly Fins" bevorstand, noch einmal abgewandt. Ihr Chef hat Ihnen zwei Wochen Sonderurlaub zugebilligt, und Sie haben vierzehn Tage Goldfisch gebucht. So ein Leben als Goldfisch soll ja sehr ruhig und beschaulich sein, kann allerdings auch zu mittleren bis schweren Schwindelgefühlen führen.

Aber das ist immer noch besser als wild durch die Dimensionen zu warpen. Eines schönen Tages kommt dann Ihr Besitzer, besser gesagt, der Eigentümer des Goldfischglases, in dem Sie während Ihres Urlaubs wohnen, und schmeißt Ihnen eine kleine Plastikburg vor den Bug.



Bildschirmfoto: Atari ST

Auch ein Fisch kann lesen, und in der Bibliothek sollte man ruhig mal ein bißchen herumstöbern.

Neugierig, wie Sie nun einmal sind, schwimmen Sie gleich hinein.

Diese verdammte Neugier!

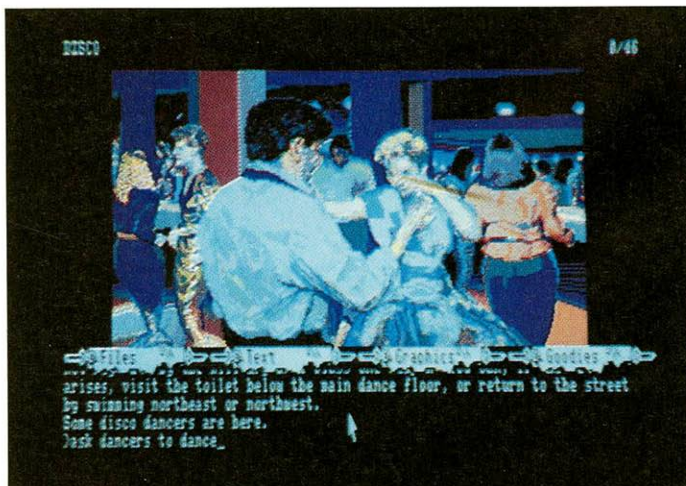
Wären Sie bloß nicht so neugierig gewesen. Warum nur haben Sie nicht daran gedacht, daß die Burg von Ihrem werten Chef kommen könnte, der mal wieder einen neuen Auftrag für Sie hat. Die Seven Deadly Fins schlagen zurück und wollen einem Planeten, auf dem nur Meerjungfrauen und Fische leben, das Wasser absaugen. Sie transferieren sich also aus dem Fischkörper in den Körper eines gewissen Dr. Roach und machen sich auf den Weg, den Bewohnern von Hydropolis zu helfen.
Wie schon bei Magnetic Scrolls üblich, wurde Fish! mit einem sehr guten Parser ausgestattet. Auch die Grafiken präsentieren sich als wahre Pracht, und man freut sich richtig auf den nächsten Screen. Alle Rätsel, die hier im Adventure auftauchen, lassen sich mit etwas Zeit und Intelligenz lösen.

Fazit

Fish! ist endlich mal wieder ein Adventure nach meinem Geschmack. Eigentlich war ich immer ein Fan von Infocom und habe mich für andere Produkte nicht interessiert, aber mit Fish! hat Magnetic Scrolls mich nun endgültig überzeugt. Es ist gelungen, eine wunderbare Atmosphäre zu schaffen. Das ganze Produkt präsentiert sich als gut durchdacht. Texte, über die man herzlich lachen kann, auf der einen Seite, gute Ortsbeschreibungen auf der anderen. Abgerundet wird das Ganze dann von dem sehr guten Parser und hervorragenden Grafiken. Zusammenfassend möchte ich Fish! jedem Adventure Freak ans Herz legen.

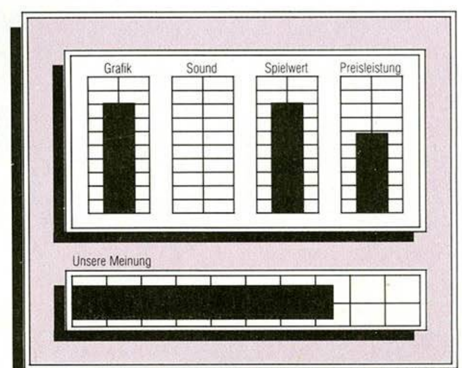
Es ist eine Anschaffung, die sich lohnt.

(rg)



Bildschirmfoto: Atari ST

Tanzen war schon immer eine schöne Sache. Man muß aber aufpassen, daß das Wasser nicht überschwappt.



Nineteen – Part 1 Boot Camp

Hersteller: Cascade Games
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: ca. DM 49,95



Bildschirmfoto: C-64

Der Hinderniskurs ist keine einfache Sache, schon gar nicht, wenn Sie ihn als Anfänger bewältigen müssen.

Gut gelernt ist halb gewonnen!

Filmisch wurde der Vietnam-Krieg in den letzten Jahren schon genug ausgeschlachtet. Mit Nineteen - Part 1 Boot Camp liegt jetzt der Versuch vor, den Vietnam Krieg auch im Computerbereich zu vermarkten. Das Spiel basiert auf einem Musikstück von Paul Hardcastle, der damit vor ca. drei Jahren einen Riesenhit in allen Charts landete. Ein Maxi-Remix dieses Titels ist dem Spiel übrigens auf Kassete beigelegt. Worum geht es nun bei diesem Spiel? Ganz einfach: Wir schreiben das Jahr 1965, und Sie sind ein 19-jähriger Junge in einer typischen amerikanischen Stadt. Doch in Vietnam herrscht Krieg, und Sie werden eingezogen. Um natürlich nicht einfach so und ungeübt nach Vietnam zukommen, müssen Sie vorher für ein paar Wochen in ein Trainingslager - in ein Boot Camp. Hier werden Sie dann auf den harten Kampf in Vietnam vorbereitet.

I wanna be your drill instructor...

Nehmen wir also den Joystick in die Hand und stehen stramm für die Ausbildung zum Soldaten. Vier Ausbildungsstufen müssen Sie durcharbeiten, jede davon in acht verschiedenen Schwierigkeitsstufen. In der ersten Stufe, dem Hindernisrennen, müssen Sie sich Ihren Weg über diverse Hindernisse wie Mauern, Betonröhren oder Hangelgerüste bahnen. Die Steuerung hier ist etwas gewöhnungsbedürftig. Im zweiten Training geht es dann ans Schießen, welches unwahrscheinlich gut realisiert ist. Sie sehen auf dem Schirm eine Waldlandschaft und haben unten Ihr Gewehr mit Zielfernrohr. Alle Bewegungen, die Sie mit dem Gewehr ausführen, sehen Sie nur durch das Fernrohr. Auf dem Gelände erscheinen nun in unregelmäßigen Abständen Pappkameraden, die Sie abschießen müssen. Das Ganze ist allerdings nicht so einfach wie es sich nun anhört, da unter den Pappfiguren auch Zivilisten sind, die Sie nicht erwischen dürfen, denn das gibt Punktabzug. Der dritte Teil der Ausbildung ist dann ein Geländewagenrennen. Hier müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits eine Strecke durchfahren, die viele Hindernisse in sich birgt. Ab und zu liegen dann Bonusgegenstände auf der Straße, die nur Einfluß auf Ihr Punktekonto haben, sonst aber nichts bewirken. Der letzte Teil des Lehrgang ist die Nahkampfausbildung, in der Sie in die geheime Kunst des Karate eingewiesen werden. Sie müssen hier gegen Ihren Ausbilder antreten und ein bestimmtes Zeitlimit überstehen. Ihnen stehen neun verschiedene Schlagarten zur Verfügung, um sich entweder zu verteidigen oder aber Ihren Lehrer k.o. zu setzen.

Fazit

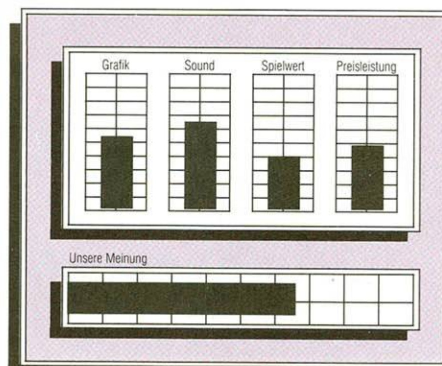
Nineteen - Part 1 Boot Camp ist ein Programm, dem man mit gemischten Gefühlen gegenüberstehen sollte. Zum einen ist es eine gute Mischung aus diversen Genres, zum anderen ist es ein Kriegsspiel. Grafisch ist das Programm mittelmäßig. Der Sound stammt von Rob Hubbard und ist durchaus hörenswert. Zusammenfassend ist zu sagen, daß Boot Camp zwar gefallen hat, aber nicht zu den Spielen gehört, die wir uneingeschränkt empfehlen würden.

(rg)



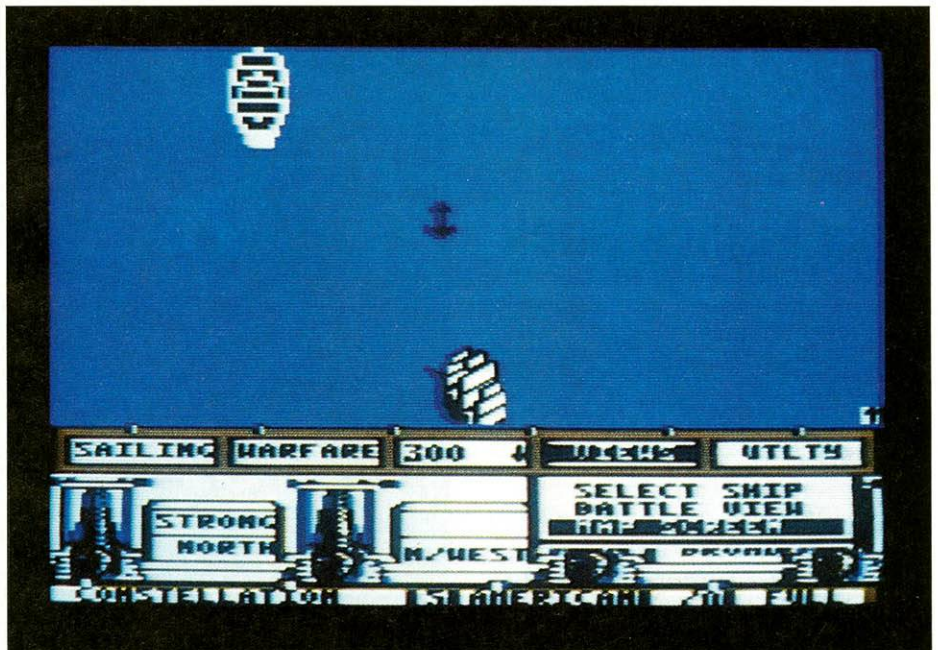
Bildschirmfoto: C-64

Sie müssen aufpassen, daß Sie bloß keine Zivilisten erschießen. Hier sehen Sie das Gelände, in dem Sie lernen, schnell viele Gegner zu erledigen.



High Seas

Hersteller: Gardé
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64, MS/Dos
Preis: 79,95 DM



Bildschirmfoto: C-64

Klar Schiff zum Gefecht...

Kriegerische Seefahrtsimulationen stellen in der heutigen Zeit nichts weltbewegend Neues mehr dar. Eine angenehme Ausnahme macht hier High Seas, in dem eine Kampfsimulation von Segelschiffen realisiert wurde. Also kein High Tech mit Neutronendesintegrator, sondern der ehrliche Kampf Schiff gegen Schiff, Kanone gegen Kanone, Mann gegen Mann. Denn wenn die Kanonen keine durchschlagenden Erfolge zu verzeichnen haben, kann das Schiff auch geentert werden...

Als Kapitän sind sie selbstverständlich für alles, was an Bord geschieht, verantwortlich. So auch für die Auswahl der Ziele, die unter Beschuß genommen werden. Sollten Sie ein befreundetes Schiff versenken, brauchen Sie auf Orden nicht zu hoffen.

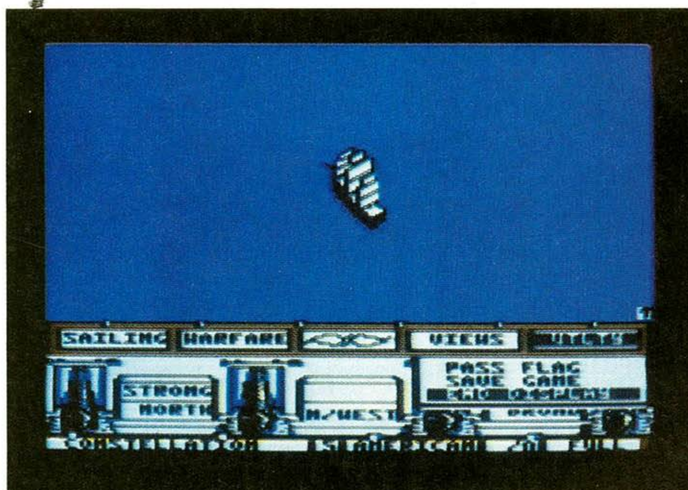
Ruder hart Steuerbord

Nach dem Laden des Spieles müssen zunächst einige Voreinstellungen getätigt werden. Nach der Auswahl eines geeigneten Szenarios und eines Schiffes wird eine Option aufgerufen, die die Einteilung des Ablaufes in Spielzüge ermöglicht. Mit Hilfe des Ankers, der mit entsprechenden Tasten über das Spielfeld bewegt wird, kann das Schiff manövriert und positioniert werden. Wird der Anker auf den Bug eines anderen Schiffes bewegt, kann so der Name und die Nationalität des betreffenden Schiffes ermittelt werden. Schließlich soll ja nicht etwa ein befreundetes Schiff beschossen werden. Wir wollen an dieser Stelle nicht näher auf die zahlreichen Menüs, Untermenüs und Unteruntermenüs eingehen, da dies den zur Verfügung stehenden Rahmen sicherlich sprengen würde. Es sei aber an dieser Stelle gesagt, daß alles und jedes per manus eingestellt werden kann. Ob nun die Kanonen geladen oder die Windstärke eingestellt werden soll, die Besegelung ausgewählt oder der Crew Status festgestellt werden soll, für alles ist ein Menü vorhanden. Aber die Simulation ist nicht auf ein einziges Schiff beschränkt. Es können Teams aufgestellt werden, die über mehrere Schiffe verfügen und so der Seeschlacht die nötige Vielfalt verleihen. Wenn man nun genauer in das Programm einsteigt, erkennt man mehrere Möglichkeiten, den Gegner zu überwinden. Versenken durch Kanonenbeschuß hatten wir ja bereits angesprochen, aber auch Entern und Rammen versprechen bei sorgfältiger Planung Erfolg. Bei Operationen in Küstennähe muß natürlich darauf geachtet werden, nicht auf ein Riff oder eine Sandbank aufzulaufen. Geschieht trotzdem das Malheur, muß das Schiff wieder freigeschleppt werden; eine kitzlige Sache, wenn man gerade unter Beschuß liegt.

Resümee

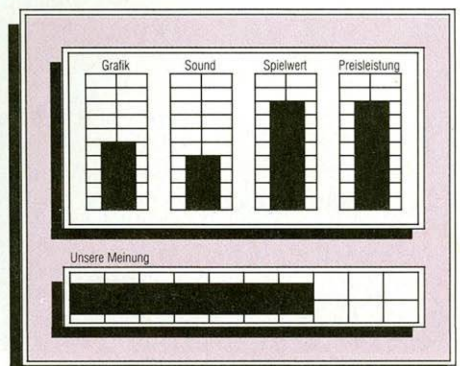
Gardé gelang es mit High Seas, eine Segelschiffsimulation zu entwickeln, die sich durch einen hohen Präzisionsgrad auszeichnet. Durch die Menüsteuerung, die trotz ihres beachtlichen Umfanges noch recht übersichtlich ist, gelingt es auch dem Ungeübten, sich relativ schnell zurechtzufinden. Die grafische Darstellung ist recht ansprechend, und wer sich für Seeschlachten aus der Mantel- und Degenzeit interessiert, der sollte sich High Seas nicht entgehen lassen.

(mm)



Bildschirmfoto: C-64

In die Zeit der Mantel und Degenfilme versetzt sie High Seas. Hier haben Sie eine gute Chance, eine Seeschlacht mit Segelschiffen zu leiten - als Kapitän eines der beteiligten Schiffe!



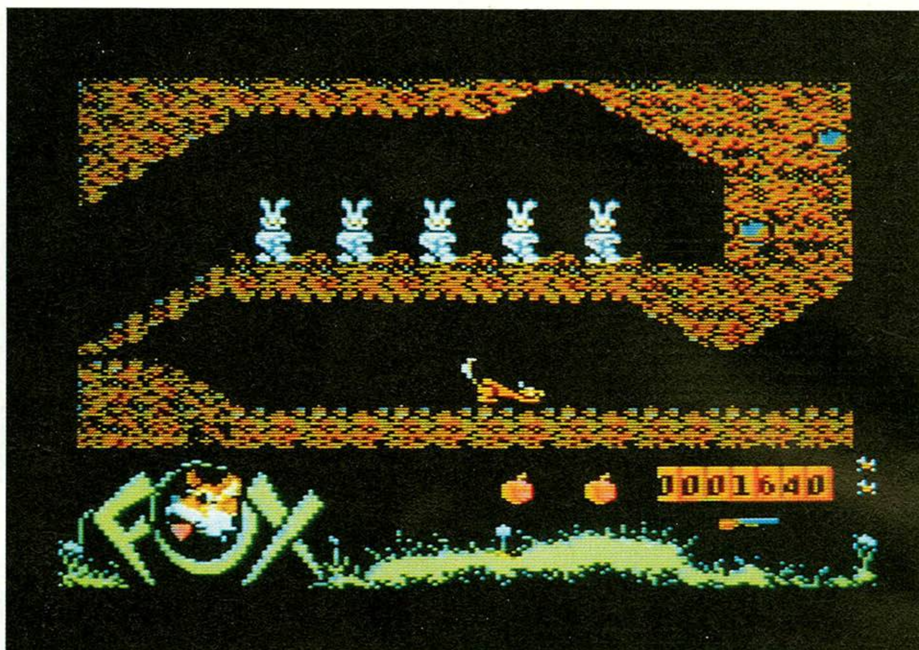
Foxx Fights Back

Hersteller: Image
Vertrieb: Fachhandel
System: C-64
Preis: ca. 40,- DM

Ganz schön ausgefuchst

Stellen Sie sich das beschauliche Leben einer Fuchsfamilie vor. Jeden Tag durch den Tau des Morgens streifen, und in diesen stillen Stunden den Lebensunterhalt für die Familie sichern. Soweit die Theorie...

Was aber tun, wenn der Supermarkt um die Ecke seine Pforten geschlossen hat? Die Füchsin "überredet" ihren Angetrauten, sich doch einmal auf Nahrungssuche zu begeben. Prinzipiell braucht er nur die Landschaft zu durchstreifen, und sich aus dem üppigen Garten der Natur zu bedienen. Hat er einiges zusammengesammelt, kehrt er zu seiner immer hungrigen Frau zurück und hat hoffentlich reiche Beute mit nach Hause gebracht. Aber leider ist die Welt nicht nur von Füchsen und Hühnern besiedelt, so daß sich doch einige Schwierigkeiten bei der Beschaffung der Nahrung ergeben können. Verschiedene Gegner machen dem sympathischen Fuchs das Leben schwer, oder sind ihrerseits auf der Suche nach einem schnellen Snack. Da jedoch Füchse, zumindest in Computerspielen, meist bewaffnet sind, ergeben sich, allen Gefahren zum Trotz, gute Möglichkeiten, Nahrung heranzuschaffen. Unser Fuchs ist mit einer Pistole ausgerüstet und kann sich mit ihrer Hilfe seiner Feinde recht gut erwehren.



Bildschirmfoto: C-64

Nahrungssuche unter erschwerten Bedingungen

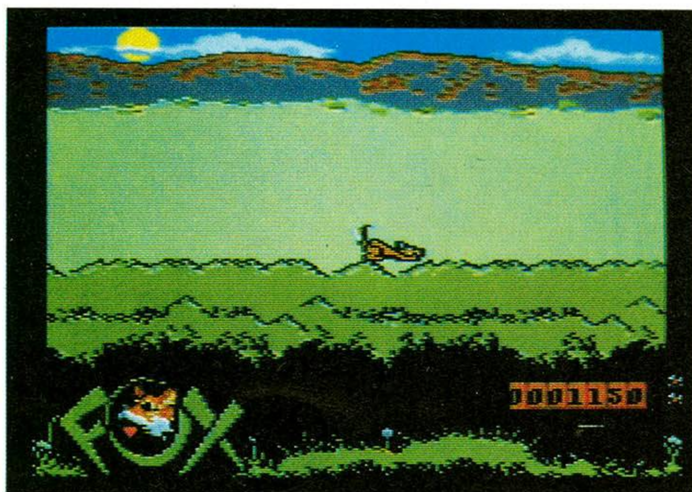
In der Tat gestaltet sich die Praxis doch etwas anders, als man zunächst vermuten möchte. Unmengen von Beagles, granatenwerfende Eichhörnchen und bombenwerfende Tauben gestalten die Nahrungssuche zugegebenermaßen etwas problematisch. Zum Glück gibt es aber auch für unseren Fuchs einige Dinge, die seine Chancen im harten Existenzkampf verbessern. So zum Beispiel eine Schrotflinte, die er auf einem der zahlreichen Hügel finden kann. Mit Hilfe der Flinte kann sich der Fuchs doch leichter seiner Haut erwehren, als dies mit der Pistole möglich war.

Unterwegs sind immer wieder Eingänge in unterirdische Bauten zu finden, der Fuchs kann diese betreten, und dort z.B. schlummernde Häschen entdecken, die seinen Energievorrat wieder aufstocken. Der Energiehaushalt des Fuchses ist hier durch einen Fuchskopf realisiert, dessen heraushängende Zunge den Erschöpfungsgrad des geplagten Familienvaters symbolisiert. Erreicht die Zunge den Erdboden, ist das Spiel für diesen Fuchs beendet.

Resümee

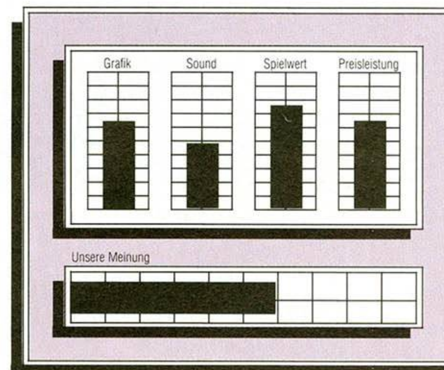
Schon lange haben wir auf dem C-64 kein Spiel gesehen, das ähnlich liebevoll wie" Foxx Fights Back " realisiert wurde. Die Animation des Fuchses ist hervorragend, der grafische Gesamteindruck kann durch den in zwei Ebenen scrollenden Hintergrund nur bestätigt werden. Untermalt werden die Abenteuer des sympathischen Fuchses durch einen flotten Sound, der uns recht gut gefallen hat. Verpassen sollten Sie übrigens auf keinen Fall die Szene, wenn der Fuchs mit leeren Händen zu seiner Angetrauten zurückkehrt...

(mm)



Bildschirmfoto: C-64

Wer Frau und Kinder hat, der muß sich nach der Decke strecken - sonst fressen sie einem die Haare vom Kopf!



AMIGA aktuell

Dieter Hieske · Ladenlokal Schillerstraße 36
6700 Ludwigshafen-Oggersheim · Telefon 06 21/67 31 05

Öffnungszeiten: Montag – Freitag 9.30 – 12.00 Uhr / 14.00 – 18.00 Uhr, Samstag 9.00 – 13.00 Uhr.
Nutzen Sie außerhalb dieser Öffnungszeiten unseren Anruf-Bestellservice.

Über 4000 Disketten Public Domain Software ab Lager lieferbar

SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE

FÜR AMIGA

Bermuda Projekt DM 67,95 * Carrier Command DM 72,20 * Corruption DM 67,95 * Daley Thomson DM 72,20 * Espionage DM 55,20 * Legend of Sword DM 72,20 * Leisure Suit Larry DM 55,20 * Netherworld DM 55,20 * Sky Chase DM 55,20 * Starglider II D DM 72,20 * Thexder DM 50,95 * Virus DM 55,20 * Zynaps DM 55,20 * Bionic Commando DM 67,95 * Empire DM 67,95 * Ferrari Formula I DM 67,95 * Fusion DM 67,95 * Graffiti Man DM 50,95 * Impossible Mission II DM 79,95 * Katakis DM 50,95 * Menace DM 67,95 * P.O.W DM 75,50 * Quadralien DM 50,95 * Questron II DM 59,95 * Reise Mittelp. Erde DM 50,95 * She Fox DM 50,95 * Skyfox II DM 67,95 * Streetfighter DM 67,95 * Zoom DM 50,95 *

Reduzierte Spiele für AMIGA

Aargh! DM 45,00 * Arton 5000 DM 30,00 * Better Dead th. Alien DM 59.95 * Sreaming Wings DM 22,50 * Detector DM 37,50 * Grand Slam DM 52,00 * Japan Scenery Disk DM 37,50 * Sarcophaser DM 45,00 * Street Gang DM 45,00 * Tanglewood DM 45,00 *

Neu im November und Dezember erwarten wir für AMIGA folgende SPIELE:

4x4 Off Road DM 50,95 * Autoduel DM 67,95 * Battle Chess DM 67,95 * Chrono Quest DM 75,50 * Heroes of Lance DM 67,95 * Pool of Radiance DM 67,95 *

SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE SPIELE

Für IBM-kompatible Rechner

Flightsimulator III DM 126,95 * Falcon F 16 DM 101,95 * Elite DM 67,95 * Desert Rats DM 50,95 * Sentinel Words DM 67,95 * Skyfox II DM 67,95 * 3D Helicopter DM 55,50 * Nightraider DM 55,50 * UMS DM 72,20 *

HARDWARE AMIGA

Laufwerk 3,5" Golem 1037A DM 299,00 * Laufwerk 5,25" Golem DM 399,00 * beide Laufwerke mit Busdurchführung und mit Abschalter (5,25" m. 40/80 Trackumschaltung) * Laufwerkchip 8520 DM 20,95 * AMIGOS Harddisk für A1000/A500 20MB DM 1098,00 * 30MB DM 1298,00 * 40MB DM 1598,00 * 60 MB DM 1898,00

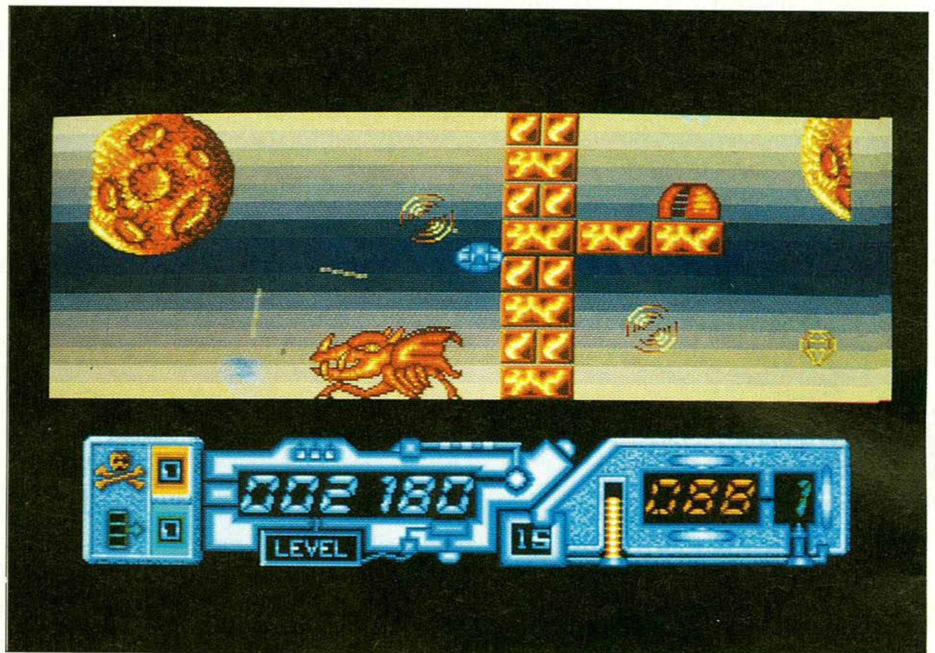
Versand per Nachnahme + DM 8,00 Versandkostenpauschale unabhängig vom Bestellwert. Sofortversand bis zum 23.12.88. Alle Bestellungen, die bis zum 20.12.88 eingehen, werden noch bis zum Fest ausgeliefert.

WIR DANKEN ALLEN UNSEREN KUNDEN FÜR IHR GEGEBENES VERTRAUEN UND WÜNSCHEN IHNEN UND UNSEREN LIEFERANTEN EIN FROHES FEST UND EIN GESUNDES NEUES JAHR 1989.

TELEX TELEX TELEX TELEX

Software Review

Netherworld



Bildschirmfoto: Amiga

Hersteller: Hewson
Vertrieb: Fachhandel
System:Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum, C-64
Preis: ca. 80,- DM

Diamanten und Dämonen

Sie sind in einer Welt gefangen, die sich wesentlich von der unterscheidet, in der Sie bisher gelebt haben. Diese Welt zeichnet sich durch fantastische Strukturen aus, ist aber von merkwürdigen Lebewesen besiedelt. Dämonen, tödliche Blasen, Alien-Eier und viele andere Monster mehr versuchen, Sie daran zu hindern, Diamanten zu sammeln. Diese stellen jedoch Ihre einzige Chance dar, diese Welt wieder zu verlassen. Es ist vielleicht ein hartes Schicksal, aber nur klingende Münze bzw. Diamanten, die ortsübliche Währung, können Sie aus dieser Zwangslage befreien. Eine Anzeige im Screen informiert Sie, wie viele Diamanten noch eingesammelt werden müssen, um das nächste Level zu erreichen. Im nächsten Level müssen entsprechend mehr Diamanten gesammelt werden. Zu allem Überfluß spielt die Zeit auch noch eine wesentliche Rolle. Nur ca. 60 Sekunden stehen im ersten Level zur Verfügung. Manche Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Items. Manche von diesen geben Extra-Zeit oder ein Extra-Leben, während andere die Steuerrichtungen umdrehen, oder den völligen Verlust der Steuerung verursachen. Grafisch besticht Netherworld durch seine Farbvielfalt und Detailtreue. Auch die Steuerung ist präzise und verspricht Stunden ungetrübten Spielspaßes.

(mm)

Unsere Meinung

Wettbewerb

Die Gewinner stehen fest!

In unserer ersten Ausgabe haben wir diverse Wettbewerbe veranstaltet.

Hier nun die Gewinner:
Den Amiga 500 nebst Farbmonitor, den wir in unserer Umfrage verlosten, hat gewonnen:
Michael Stöhrel, 6000 Frankfurt 50

Die Gewinner unseres Corporation Wettbewerbes:

Ein programmierbarer Omnibot geht an: A. Moser, 7950 Biberach

Einen Tomy D. J. Roboter hat gewonnen:
J. Rux, 4019 Monheim

Und der 16 Wheel Drive King Climber geht an: B. Heidler, 8865 Hainsfürth

Über je ein Corporation-Programm können sich freuen:
A. Hasert, 7530 Pforzheim;
G. Kohout, 8391 Tittling;
S. Ewert, 4300 Essen 12;
T. Riede, 4775 Lippetal-Schoneberg;
D. Kettner, 4600 Dortmund 50;
M. Volk, 5489 Kelberg;
R. Pini Jr, CH-4052 Basel;
M. Schärtlein, 7101 Flein;
R. Riedel, 2400 Lübeck 16;
S. Suhr, 2390 Flensburg;
H. Reutter, 6100 Darmstadt;
O. Frank, 2077 Trittau

Und dann hätten wir noch schießlich und endlich die Gewinner des She-Fox-Wettbewerbes. Je ein Programm She-Fox haben gewonnen:
A. Borract, 6800 Mannheim;
A. Gerke, 5768 Sundern 9;
M. Müller, 5090 Leverkusen 3;
S, Ketelhut, 6842 Bürstadt 1;
S. Zapf, 8673 Rehau;
D. Tillmann, 5800 Hagen;
R. Hainold, 8900 Augsburg;
H. Bresin, 7730 VS/Villingen;
G. Stross, 7100 Heilbronn;
O. Bauerle, 7273 Ebhausen;
F. Marotz, 3155 Edemissen;
S. Dalibor, 6900 Heidelberg;
R. Höhne, 1000 Berlin;
M. Moric, 6806 Viernheim;
M. Lengiewicz, 2000 Hamburg;
L. Janßen, 2906 Hundsmühlen;
J. Krauledat, 4300 Essen;
R. Schmidt, 4972 Löhne;
M. Mackermeier, 7858 Weil am Rhein;
F. Gärtner, 8900 Augsburg;
R. Weßling, 8360 Deggendorf;
M. Meissler, 7000 Stuttgart;
M. Menne, 5340 Bad Honnef;
M. Schönhart, A-1120 Wien;
J. Strass, 7570 Baden Baden.

Und dann hatten wir noch 5 Cogans Run für den Amiga, die gehen an:
A. Fink, 8312 Dingolfing;
S. Pfaff, 7031 Altdorf;
A. Hönegger, 5580 Tamsweg;
H. Niehus, 4350 Recklinghausen;
T. Handte, 7443 Frickenhausen

Leider sind die Gewinne vom Umtausch ausgeschlossen. Da Sie uns jedoch Ihr System angegeben haben, können wir Ihnen auf jeden Fall viel Spaß mit Ihren Preisen wünschen.

Sentinel Worlds I

Hersteller: Electronic Arts
System: IBM PC u. Kompatible (CGA,EGA)
Preis: DM 80,-

Bildschirmfoto PC

Piraten und Piloten

Die Menschheit braucht immer mehr Lebensraum und immer mehr Planeten, die sie besiedeln kann. So ist die Regierung der Föderation äußerst zufrieden über das Zustandekommen eines Vertrages mit dem Caldorre-System, das sich bereit erklärt, als Stützpunkt für Versorgungs- und Expeditionsschiffe zu dienen. Aber trotz der eigentlich recht friedlich wirkenden Bewohner des 3-Planeten-Systems scheint Verrat im Spiel zu sein, denn kurze Zeit nach Unterzeichnung des Vertrages werden brutale Überfälle auf die in den neuen Stützpunkten dringend benötigten Versorgungsschiffe verübt. Die Raumpiraten bedienen sich dabei derart wendiger Schiffe, daß die schweren, bewaffneten Begleitschiffe völlig nutzlos sind. Die Antwort der Föderation läßt nicht lange auf sich warten: Abfangjäger mit ausgesuchten Piloten und speziell geschulter Crew sollen den Piraten den Garaus machen und die Versorgung sichern.

Bären und Betrüger

Die Mannschaft hat zwar bereits ein Spezialtraining hinter sich, Theorie und Praxis sind jedoch zweierlei Dinge. So müssen die notwendigen Fähigkeiten erstmal kräftig weiter trainiert werden, bevor man genügend Erfahrung gesammelt hat. Der Arzt bei der fünfköpfigen Truppe hat es dabei noch am einfachsten, da er nur die bei den diversen Prügeleien und Schießereien verletzten Mannschaftsmitglieder wieder auf die Beine stellen muß.

Bei diesen Auseinandersetzungen hat man es allerdings nicht nur mit eingeschnappten Piloten-"Kollegen" und den wenig hilfsbereiten Caldorrianern zu tun, sondern auch mit äußerst angriffslustigem Getier wie z.B. Bären, die den Zugang zu unterirdischen Höhlensystemen versperren.

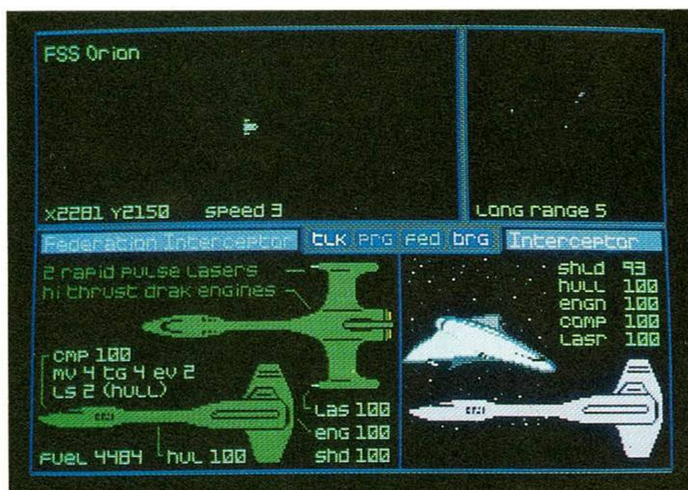
Da die Föderation sparen muß, hat sie die Gruppe mit einem Minimum an Ausrüstung und mit dem Rat, etwas Geld zu verdienen und sich die notwendigen Gebrauchsartikel selbst zu kaufen losgeschickt. Und dabei kann man, wenn man nicht aufpaßt, kräftig übers Ohr gehauen werden.

Strategie und Schnelligkeit

Bei Sentinel Worlds handelt es sich um ein Rollenspiel von mittlerem Schwierigkeitsgrad, mit dem sich ausgebuffte Freaks wie auch Anfänger anfreunden können, denn es sind sowohl Denkaufgaben wie auch Actionsequenzen zu meistern. Die Handlung ist komplex, aber durchaus überschaubar, und da der Bildschirm sehr sauber und übersichtlich aufgebaut ist, verliert man auch nicht so schnell den Überblick. Besonders die Grafik ist vom feinsten, was es auf dem PC zur Zeit gibt. Ein besonderes Lob gilt auch dem Soundprogrammierer, der nicht nur Beeps, sondern zum Teil richtig fetzige Musik aus der Kiste holt.

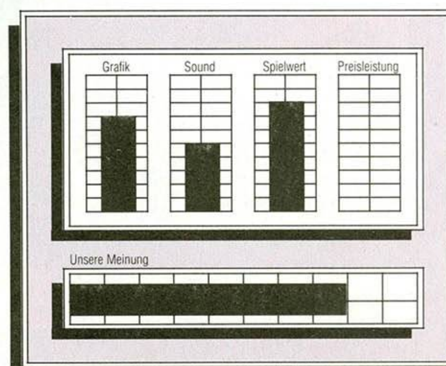
Sentinel Worlds ist ein Spiel, das viel Spaß und lange Nächte verspricht.

(Antje Hink/br)



Bildschirmfoto PC

Piraterie im Weltraum. Sieht so die Zukunft aus?



Graffiti-Man

Hersteller: Rainbow Arts
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, C64, Atari ST
Preis: 60,- DM (Amiga)



Bildschirmfoto Amiga

Es gibt nichts Schlimmeres als kalten, grauen Beton. Warum sollte man, wenn man schon die Gegend damit verschandelt, nicht wenigstens ein bißchen Farbe in den Alltag bringen, fragt sich unser kleiner Graffiti Man.

Graffiti-Gang "L'Art de Mauer"

Mickey, unser kleiner Computerheld schlendert mal wieder durch die Straßen der Stadt. Grauer Beton unter ihm, grauer Beton linker Hand, grauer Beton rechter Hand, sogar der Himmel ist ebenfalls grau. "Nix los in der City", denkt er sich. "Da muß doch mal was passieren: Farbe muß in die Stadt! Doch wie soll man das den Bürokraten der Städteplanung klarmachen?

Da stand doch neulich etwas in der Zeitung, über eine Gruppe, die überall knallbunte Bilder an die Wände gesprüht hat. Zu der Gruppe muß ich hin!"

Begleiten Sie Mickey auf seinem Weg zur farblichen Gestaltung der Stadt, aber viele pflichtbewußte Bürger empfinden das als Anmaßung und wollen Mickey von seinem Vorhaben abbringen. Mickey muß nun auf seinem abenteuerlichen Weg diesen, wie er sie nennt, "Otto-Normalverbrauchern" ausweichen. Da Mickey pazifistisch veranlagt ist, darf er sich auch nicht wehren, wenn schießwütige Greise auf ihn anlegen, oder Hausfrauen Gegenstände nach ihm werfen.

Diese Menschen empfinden es nämlich als eine unzumutbare Belästigung, wenn die Chaoten Wände beschmieren. So ganz nach dem Motto »Narrenhände beschmieren Tisch und Wände« gehen die Bürger dann auch gegen den armen Mickey vor.

Sprühen als Belohnung

Ist ein Level erfolgreich überwunden, so dient als Belohnung eine kleine Sprühsequenz. Es gilt, mit der Maus innerhalb einer bestimmten Zeit ein vorgegebenes Bild nachzusprühen. Dabei ist darauf zu achten, daß Sie nur ein bestimmtes Kontingent an Spraydosen zur Verfügung haben.

Durch das Überwinden von Gegnern bekommt man Punkte. Sollten Sie jedoch den Radfahrer oder die Fischfrau unfairerweise angreifen, so droht Punktabzug. Die verbliebenen Farbreserven werden am Ende des "Sprühlevels" mit Punkten bewertet.

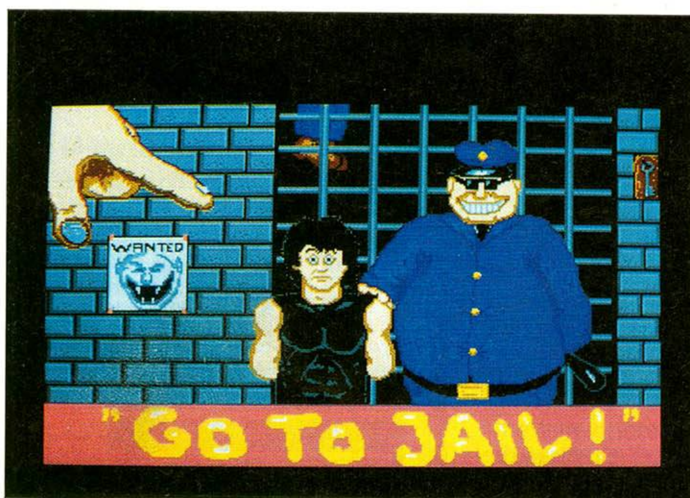
Fazit

Graffiti-Man ist ein Spiel, das vom Schwierigkeitsgrad in den Actionteilen ziemlich hoch einzustufen ist. Sie steuern den kleinen Computermann durch eine vertikal scrollende Straßenlandschaft mittels eines Joysticks im Port 1, die Sprühteile werden mit der Maus in Port 0 absolviert.

Sie besitzen pro Spiel drei Leben, und zu jedem gehören 12 Farbsprühdosen. Für jedes Level stehen Ihnen 12 Spraydosen zur Verfügung, die Sie an die Wand sprühen können. Durch Sprühen und Kollisionen verlieren Sie Farbe, beim Überwinden besonders unangenehmer Gegner erhalten Sie etwas Farbe. Sollten Ihnen die Farbreserven ausgehen, so ist das Spiel beendet.

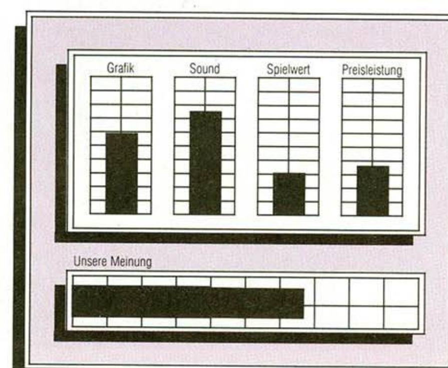
Stark störend wirken die relativ langen Ladezeiten, die man vom Amiga normalerweise nicht gewohnt ist. Dafür wurde der Sound Amiga-ähnlich gut herübergebracht. Die Version für den C64 und den Atari war zu Redaktionsschluß noch in Arbeit.

(br)



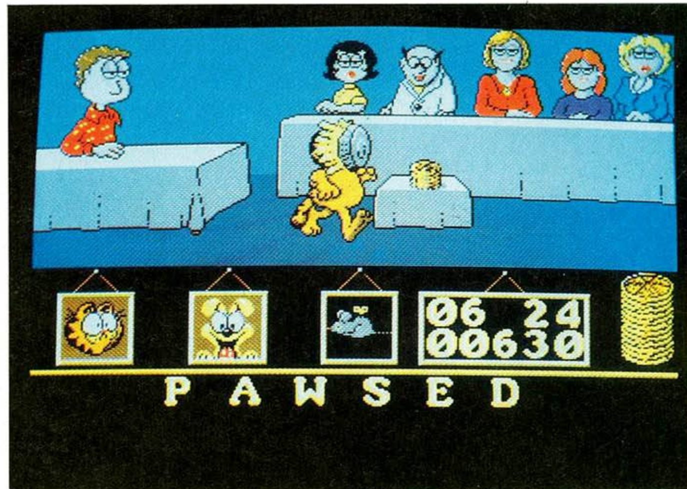
Bildschirmfoto Amiga

Farben in der Stadt – schön und gut. Aber das Besprühen von Wänden und Mauern ist illegal und wird vom Gesetz hart bestraft.



Garfield "Big, fat, hairy deal"

Hersteller: The EDGE
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, Atari ST
Preis: ca. DM 70,-



Bildschirmfoto Amiga

Ein kleiner Happen zwischendurch kann unserem kleinen Helden nicht schaden.

Garfield is back again

Nun hat er es endlich geschafft: den Einzug in die 16-Bit-Computer-Ära. Die Rede ist von dem allseits beliebten, verfressenen, roten Kater namens Garfield. Hat er sich schon seit einigen Monden auf dem C64 herumgetrieben, ist er nun auch für die Computersysteme Amiga und Atari ST umgesetzt worden.
Doch nun zur Geschichte:
Wie jeder eingefleischte Garfield-Fan weiß, gibt es für den kleinen dicken Kater Tage, an denen er am besten im Bett liegen bleiben würde. Wenn ihm dann auch noch die Meldung überbracht wird, daß seine angebetete Arlene von Bösewichtern verschleppt und in dem städtischen Tierheim gefangen gehalten wird, kann es eigentlich nur ein Montag sein. Nichts Gutes passiert montags. Doch was tun? Odie, der Welt dümmsten Hund, schicken; nein, da ist es besser, wenn man diese glorreiche Heldentat selber durchzieht. Natürlich sollte man sich vorher etwas stärken, doch da John den Kühlschrank verschlossen hat, kann man der Lasagne nicht guten Tag sagen.

Im Irrgarten der Zivilisation

Auf seinem weiten Weg begegnen Garfield viele nützliche Objekte, die es aufzusammeln gilt, unter anderem natürlich auch eßbare Dinge, damit unser kleiner Held nicht vom Fleisch fällt. Jedoch darf man trotz allen schmackhaften Fressalien nicht die Rettung von Arlene vergessen, und die Stadt ist für einen kleinen Kater wie Garfield ein riesiges Labyrinth aus Steinen und Beton. Doch aufgepaßt: einige Lebewesen können verfressene Kater nicht leiden und ziehen unserem Helden die Essensvorräte ab. Die aufgesammelten Objekte werden am unteren Bildschirmrand aufgezeigt; dasjenige, das sich momentan im linken Kasten befindet, kann benutzt werden. Um die Dinge in den Kästchen untereinander zu vertauschen, muß man mit Odie in Berührung kommen.

Fazit

Die farbenfrohen Grafiken und die gut gelungenen Animationen der lustigen Comic-Figur lassen das Spiel nicht langweilig erscheinen. Doch auch auf den zweiten Blick wirkt das Spiel nicht oberflächlich. Kleinigkeiten sind es, die den Spieler zum Schmunzeln bringen. Ist es ein galanter Fußtritt, mit dem man Odie Starthilfe geben kann, oder die komische Mimik Garfields, wenn er eine Torte ins Gesicht bekommt – die Programmierer haben hier Wert auf Details gelegt. Garfield-Freunde werden mit diesem Programm bestimmt ihre Freude haben.

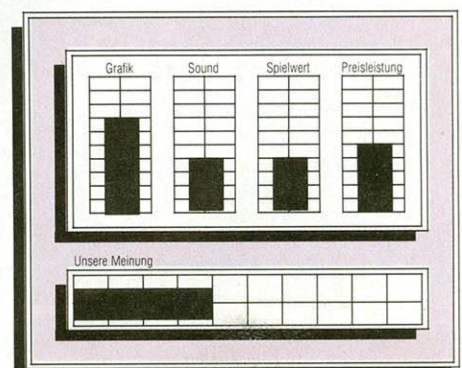
Dürftig dagegen ist das Handbuch ausgefallen, wenn man bei dem Aufdruck auf der Rückseite des Covers überhaupt von einem Handbuch reden kann. Angaben zur Handhabung der aufgesammelten Objekte werden überhaupt nicht gegeben, und wenn man über keine Englischkenntnisse verfügt, dürften sogar über die Mission Garfields einige Unklarheiten bestehen. An dieser Stelle hätte man etwas mehr an die jüngeren Garfield-Fans denken sollen, denn nicht nur in Amerika und England ist das Garfield-Fieber ausgebrochen.

(br)



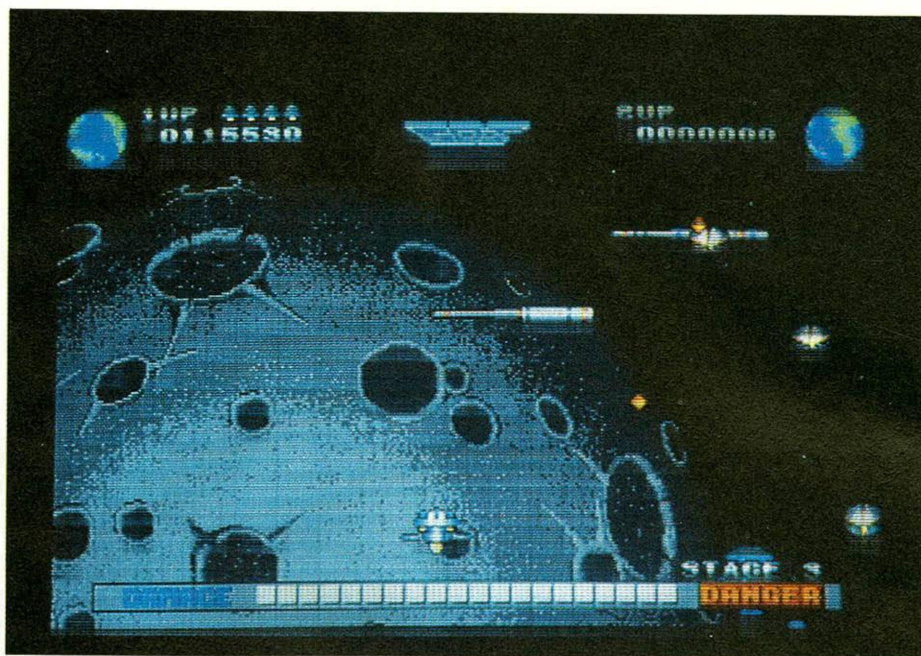
Bildschirmfoto Amiga

Odie, der Welt dümmster Hund, darf bei diesem Spiel natürlich nicht fehlen. Hin und wieder ein kleiner Kick erfreut des Katers Herzen.



Strategic Defense Initiative

Hersteller: Activision
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Atari ST, CPC, C-64
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.



Bildschirmfoto: Atari ST

Rettet die Erde!

Die Erde ist mal wieder in Gefahr. Eigentlich nichts Neues, oder? Doch, denn diesmal sind es keine Aliens, die uns bedrohen, sondern wir sind gerade selber dabei, uns den Stempel "AUSGESTORBEN" zu verpassen.

Was ist nun passiert? Ganz einfach: irgend jemand hat den berühmten Roten Knopf gedrückt, der Dritte Weltkrieg ist im Gange und die bereits gestarteten Raketen können nicht mehr gestoppt werden. So wie es aussieht, können wir uns alle von dieser unserer Welt verabschieden.

Aber halt, ging nicht mal die Meldung über ein Verteidigungssystem im All durch die Medien? Wie hieß es noch? Ja richtig, Strategic Defense Initiative (kurz SDI). Dieses System basiert auf einem im Weltraum stationierten Satelliten, der alle Raketen, die irgendwo auf der Welt gestartet werden, durch einen Laser zerstört.

Heute vernichten wir uns selbst ...

Ihre Aufgabe besteht darin, die Steuerung des SDI-Satelliten zu übernehmen und alle bisher gestarteten Raketen zu zerstören. Außerdem müssen Sie auch gegnerische Satelliten und Stationen eliminieren. Sie steuern sowohl den eigentlichen Satelliten als auch ein Fadenkreuz, mit dem Sie zielen.

Zuerst spielen Sie die offensive Runde. Sollte hier einer oder mehrere Gegner entkommen, geht es in der defensiven Phase, in der Sie die letzte Chance haben, Ihre Station zu verteidigen, weiter. Am Ende einer Runde wird Ihre Trefferquote ausgewertet und Sie bekommen eventuell Bonuspunkte. Natürlich können Sie auch wieder Extras kassieren. Hier gibt es insgesamt drei: zum einen die Option, daß die Explosionen größer werden und Sie so mehr Gegner mit einem Schuß zerstören können; dann können Sie ein zweites und drittes Fadenkreuz bekommen. Dadurch ist es dann möglich, mehrere Schüsse auf einmal abzugeben.

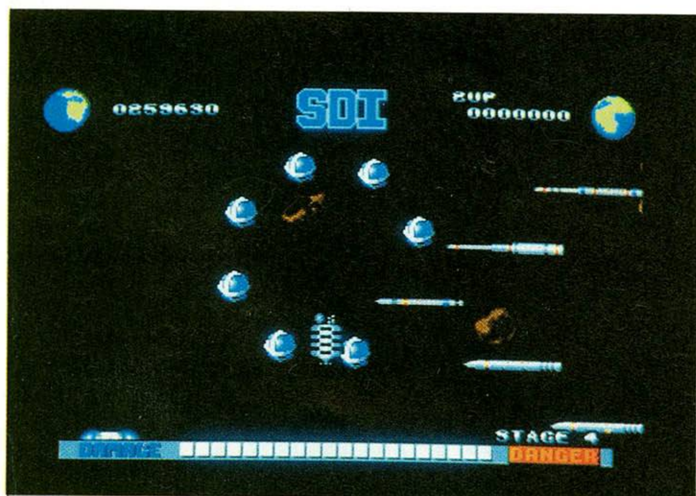
Die letzte Option läßt Ihren Satelliten schneller werden. Das Besondere bei diesem Spiel ist die Steuerung, denn hier wird endlich einmal das Geschick des Spielers gefordert. Das Programm wird mit Maus und Joystick gleichzeitig gesteuert. Mit dem Joystick wird der Satellit kontrolliert, mit der Maus das Fadenkreuz. Schießen kann man sowohl mit der Maus als auch mit dem Joystick.

Die Grafik scrollt von rechts nach links und ist sauber gezeichnet. Die Gegner erscheinen größtenteils von rechts, aber darauf sollte man sich nicht immer verlassen.

Fazit

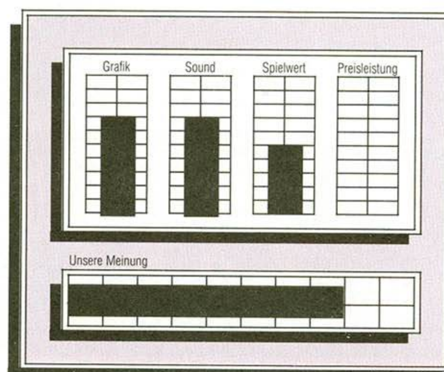
SDI ist ein Programm, dem man mit gemischten Gefühlen gegenüber steht. Natürlich ist es recht kompliziert, alleine mit Joystick und Maus zu spielen, aber wenn man einen Freund hat, kann man sich die Aufgaben teilen. Und hier zeigt sich dann, wieviel Spaß ein Spiel wirklich machen kann.

(rg)



Bildschirmfoto: Atari ST

Raketen, Satelliten und andere Dinge machen Ihnen das Leben schwer, aber Sie als erprobter Held werden es bestimmt schaffen, die Erde zu retten.



Starball

Hersteller: Rainbow Arts
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Amiga, Atari ST, C-64, CPC, MS-DOS (CGA/EGA)

Intergalaktisches Tor?

Wir befinden uns im Jahr 1977! Gerade werden von einer Firma namens Atari zwei Spiele vorgestellt, das eine heißt Pong, das andere Breakout. Beide Spiele sind im Vergleich mit heutigen Produkten sehr einfach, doch damals waren sie gut. Nun nehmen Sie beide Spiele und mischen diese. Was haben wir dann? Starball von Rainbow Arts. Bei Pong mußten Sie einen Ball so lange wie möglich im Spielfeld halten, bei Breakout mußten Sie mit Hilfe des Balls eine Mauer zerstören. Bei Starball wurden diese beiden Elemente nun mehr oder weniger gut zusammengemixt. Mit Ihrem Schläger müssen Sie erst die Mauer des Gegners aus dem Weg räumen, um dann den Ball mit einem geschickten Schlag ins Aus zu bringen. Damit das Ganze nicht so öde ist, wie es sich anhört, wurden von den Programmierern noch ein paar nette Hintergrundgrafiken eingebaut. Auch gibt es noch ein paar störende Objekte, wie wir sie aus Arkanoid kennen. Zusammenfassend kann nur gesagt werden, daß Starball ein Programm ist, von dem man abraten muß. Ehrlich gesagt sind uns schon weitaus bessere Programme untergekommen, die preiswerter waren als dieses Spiel. (rg)

Bildschirmfoto: Amiga

Unsere Meinung

Universe

Hersteller: Omnitrend
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, MS/Dos
Preis: 89,95 DM

Bildschirmfoto: Atari ST

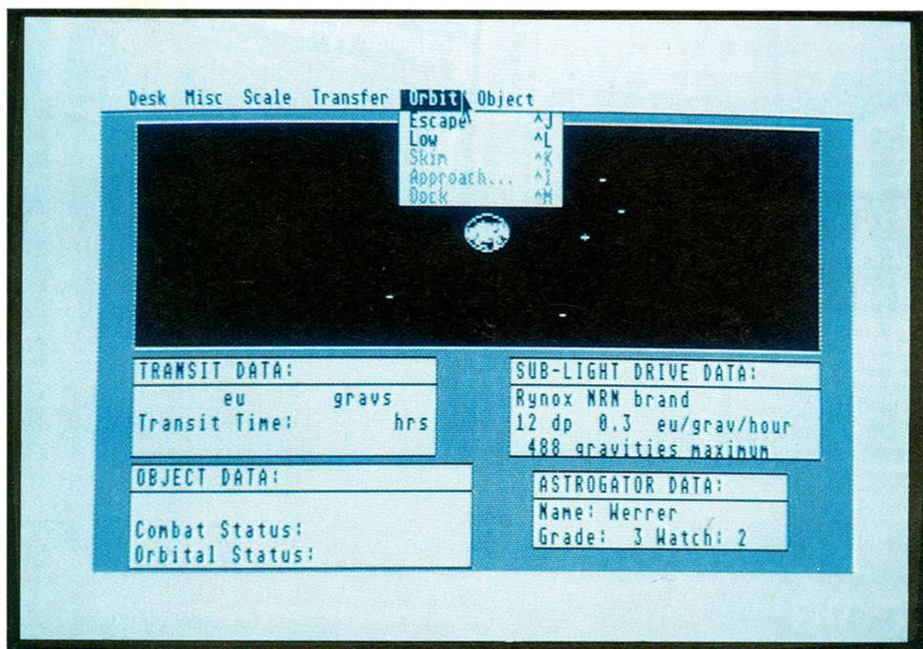
Captain's word is law!

Wir schreiben das Jahr 2363. Allen Unkenrufen zum Trotz existiert die Menschheit immer noch. Aufgrund der chronischen Überbevölkerung und des technischen Fortschrittes hat die Eroberung und Kolonisierung des Weltraumes stattgefunden. In der Vorstufe, der ersten Sternenexpansion, hatte die Erfindung des Hyperdrive neue Akzente in der Eroberung neuer Lebensräume gesetzt. Allerdings machte der Umstand zu schaffen, daß nach drei bis vier Hypersprüngen keine Möglichkeit des Nachtankens mehr bestand. Durch Beschränkungen des Massenlimits bei der Konstruktion der Raumschiffe wurde der interstellaren Raumfahrt Stagnation vorausgesagt.

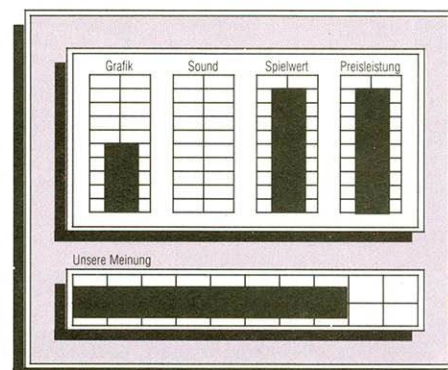
Im Jahre 2105 entdeckte dann ein Forschungsschiff in der Nähe des Tau - Ceti-Systems einen großen Gegenstand, der unzweifelhaft von einer längst vergangenen Alien-Kultur hergestellt worden war. Wissenschaftler erkannten nach genauen Untersuchungen, daß es sich hier um einen Hyperspace Booster handelte. Nach eingehenden Tests wurde dieses Gerät zur Nutzung freigegeben. Damit wurde eine neue Ära der Raumfahrt eingeleitet. Mit Hilfe des Boosters konnten nun Sprünge von über hundert Lichtjahren getätigt werden. Da der Booster jedoch ortsgebunden ist, stellt er mehr oder weniger eine Einbahnstraße dar. Das Schicksal seiner Erbauer und der Grund für das Zurücklassen des Boosters blieb ein Geheimnis. Jedoch, mit Hilfe des Boosters konnte die zweite Sternenexpansion beginnen. Sie befinden sich nun in einem System, dessen Besiedelung mit Hilfe des Boosters durchgeführt wurde. Diese Local Group, so der Name des Sternensystems, ist politisch in zwei Lager gespalten. Diese Parteien stehen sich nicht gerade freundlich gegenüber. Die Spaltung in zwei politische Gruppierungen erfolgte, als plötzlich keine Frachtladungen mit technischen Errungenschaften und Versorgungsgütern von der Erde mehr eintrafen. Da man, bedingt durch die große Entfernung, keinen Kontakt mit der Erde aufnehmen konnte, führte das Ausbleiben der Lieferungen fast zum Untergang der Zivilisation, die sich in der Local Group entwickelt hatte. Vor zwanzig Jahren wurde nun ein zweiter Hyperspace Booster entdeckt, der zur Zeit jedoch noch auf Funktionsfähigkeit geprüft wird. Vielleicht ist es mit seiner Hilfe in absehbarer Zeit möglich, Kontakt mit der Erde aufzunehmen, sofern sich die Zivilisation der Local Group in der Zwischenzeit nicht selbst auslöscht.

Angaben zur Person

Die Local Group ist in zwei Regierungen gespalten, die Federated Worlds und die United Democratic Planets. Obwohl zwischen diesen beiden Regierungen Handel und Reisen erfolgen, spitzt sich die Lage rapide zu. Vor ca. 8 Jahren haben Sie die Fede-



Bildschirmfoto: MS/Dos



rated Worlds Special Forces (FWSF) verlassen und sich "zur Ruhe gesetzt". Die FSWF sind eine Organisation, deren Aufgabe es ist, Aufklärungsinformationen zu beschaffen und Geheimoperationen auf Planeten der United Democratic Planets durchzuführen. Sie haben jetzt den Status eines freien Händlers von Vromus Prime. Ihr Deckmantel ist geradezu perfekt. Von Zeit zu Zeit erhalten Sie Geld und besondere Ausrüstung von der FWSF - aber nur als Gegenleistung für die Durchführung eines Auftrages. Selbst Ihre Besatzung weiß zum größten Teil nicht, daß Sie mehr als ein Händler sind. Also müssen Sie den Schein wahren und mit Reisen und Aufträgen das Geld für Ihren Unterhalt verdienen.

Im Zuge der Ausbildung zum Raumkapitän haben Sie noch eine besondere Behandlung erfahren, die Asomnigenation. Das bedeutet, daß Ihr Körper völlig ohne Schlaf auskommt. Ein wesentlicher Umstand, denn so stehen Sie jederzeit für Entscheidungen zur Verfügung. Und Entscheidungen obliegen nun mal dem Captain.

Strategie - der Schlüssel zum Erfolg

Die Entscheidungen des Captains verursachen im wesentlichen Maße Erfolg bzw. Mißerfolg. Die Auswahl des richtigen Raumschiffes und dessen Ausstattung, die richtige Zusammenstellung der Crew sowie wirtschaftliche Gesichtspunkte sind zu erwägen, bevor die Reise beginnen kann. Und hier beginnt das Programm wirklich beachtliche Dimensionen anzunehmen. Sie müssen sich wirklich um alles und jedes kümmern, ob es die Entlohnung der Crew betrifft oder die Versorgung des Schiffes mit Antriebserzen, alles ist zu bedenken, will man nicht mitten im Weltraum ohne Antrieb dastehen.

Die Möglichkeiten des Geldverdienens sind mannigfaltig. Ob Sie nun Erzvorkommen gegen den Widerstand der Planetenbevölkerung ausbeuten oder Schiffe der UDP plündern, jede Aktion kann mit Hilfe übersichtlicher Pulldown-Menüs vorgeplant werden. Das Salz in der Suppe sind natürlich die Aufträge, die Sie von Admiral Vikotor Bresheliah, Ihrem direkten Vorgesetzten, erhalten...

Um Ihnen den Spielspaß nicht zu rauben, wollen wir an dieser Stelle nicht näher auf diese Aufträge eingehen.

Resümee

Universe ist ein äußerst interessantes und komlexes Programm, das sich nur schwer in die gängigen Genres einordnen läßt. Da hier Elemente aus Strategie, Action und Rollenspiel Einzug gehalten haben, läßt sich nur schwer eine Zuordnung treffen. Mit einer zweckmäßigen Grafik versehen, begeistert es besonders durch seine übersichtliche Komplexität. Es bleibt zu hoffen, daß noch mehr Programme dieser Art auf dem Markt auftauchen, da hier Value for Money in jedem Fall gegeben ist. (mm)

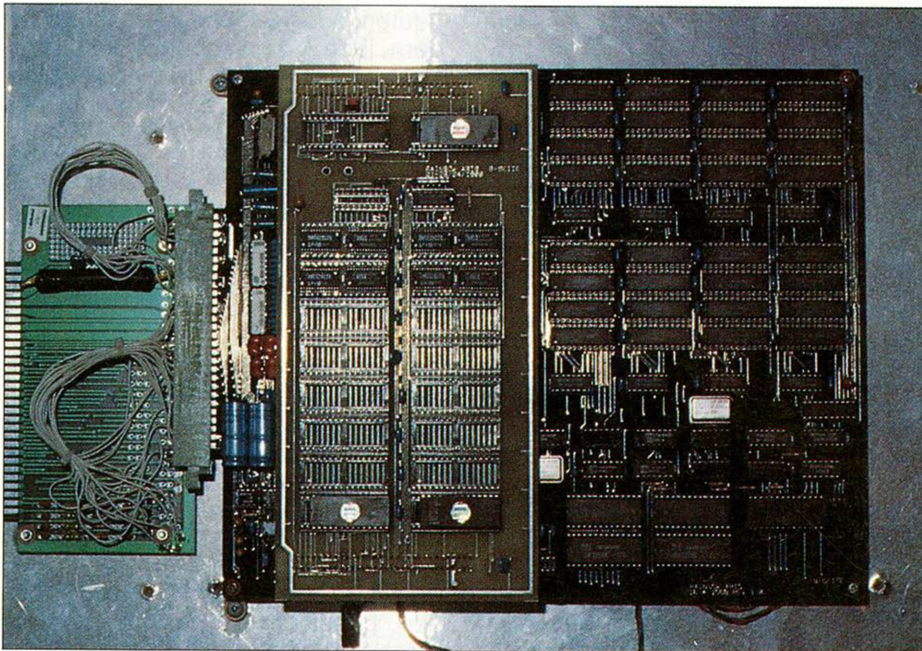


Bild 1. Auf diesem Bild ist der Aufbau der Mutterplatine und der aufgesetzten Epromplatine ersichtlich. Die Epromplatine kann mit Hilfe entsprechender Speicherbausteine bis auf eine Kapazität von acht MB RAM ausgebaut werden.

Wie entsteht ein Spielhallenspiel?

In der Spielhalle hat wohl jeder schon einmal in der einen oder anderen Form Bekanntschaft mit einem Videospielautomaten geschlossen. Bekannt sind auch Umsetzungen von Spielhallenspielen auf Computer im häuslichen Bereich. Prinzipiell stellt so ein Spielautomat allerdings für die meisten eine "Blackbox" dar, die zwar in der Lage ist, Spielspaß zu vermitteln, über deren Aufbau aber in der Regel keine detaillierten Kenntnisse vorliegen. Wie ist nun eine Spielhallenmaschine aufgebaut?

High Tech in der Arcade

Ausgehend von den einsehbaren Teilen wie Monitor, Steuereinheit, und Münzeinwurf liegen die wahren Leckerbissen wie bei einer Auster, im Inneren verborgen. Das Kernstück eines jeden Spielautomaten stellt die Rechnerplatine dar, die ihrerseits von der Epromplatine gekrönt wird (siehe Foto 1). In der Epromplatine sind die Grafik-, Programm- und Sounddaten gespeichert, die der Spielautomat während des Spielvorganges bearbeitet. Um eine genauere Vorstellung der Hardwarekonfiguration zu erhalten, wollen wir das technische Innenleben einmal genau untersuchen. Eine moderne, leistungsfähige Spielhallenmaschine hat da schon einiges zu bieten. Schon die CPU unterscheidet sich von gängigen Computern. In der Spielhallenmaschine findet ein mit 16 MHz getakteter Spezialchip von National Verwendung.

Aus einem Pool von 16 Mio. Farben können gleichzeitig 256 Farben ohne jede Einschränkung verwendet werden. Weiterhin finden wir acht Blitter, die speziell für diese Maschine entwickelt wurden.

Dieser Hardware-Aufbau befähigt die Maschine,
50 Mio. Pixel in der Sekunde zu bewegen!

Ergänzt werden diese Leistungen durch einen 8 Kanal Stereo Sound mit einer Ausgangsleistung von 40 Watt. Auch die Speicherkapazität der Maschine ist beachtlich. Zur Zeit werden Eproms mit einer Gesamtkapazität von 1,25 MB verwendet. Diese spalten sich in 1 MB RAM für Video, und weitere 0,256 MB RAM für Sound. Insgesamt besteht aber die Möglichkeit, die Maschine bis zur Höchstgrenze von 8 MB RAM aufzurüsten. Auch die Steuerung ist technisch ein Leckerbissen. Zunächst können zwei Spieler gleichzeitig spielen, zudem sind die Joysticks auf Bewegungen in acht Richtungen ausgelegt. Auf diese Art und Weise können Zustände wie Spielfigur drehen, oder mit der Spielfigur in eine bestimmte Richtung gehen, erreicht werden.

Als Weltneuheit präsentiert sich die Idee, nach Ablauf der Aktualitätszeitspanne lediglich die Epromplatine im Rahmen eines Abonnementsystems zu wechseln, so daß nach einem gewissen Zeitraum dem Automaten neues Leben eingehaucht werden kann, ohne ihn komplett auszutauschen. Auf diese Weise vermeidet man den aufwendigen und teuren Transport der doch recht empfindlichen Geräte.

Spielentwicklung

Bleibt noch die Frage offen, wie ein Spielhallenspiel nun im einzelnen entsteht. Schließlich müssen die Helden und Monster, die Hintergründe und Animationssequenzen ja in irgendeiner Form erstellt werden, bevor Sie auf dem Monitor ihr Unwesen treiben können. Zu diesem Zweck hat JOYSTICK die Firma Rainbow Games besucht, die mit der Erstellung von Automatenspielen beschäftigt ist. Dort konnten wir einen Einblick in die Verfahrensweisen gewinnen, die der Erstellung eines derartigen Spieles dienen.

Ausgehend von einer Spielidee muß zunächst ein Pflichtenheft erstellt werden, mit dessen Hilfe die Fea-

tures definiert werden, die das spätere Spiel einmal aufweisen soll. Hier finden dann beispielsweise Beschreibungen von Handlung, Aufbau, Spielverlauf und Intention ihren Platz.

Nachdem auf diese Weise ein Grundgerüst entstanden ist, können schon einzelne Bestandteile des Spiels entwickelt werden.

Helden und andere Retter des Universums

Die erste Stelle in dieser Entwicklung nimmt normalerweise die Gestaltung der spielbestimmenden Figur ein, des Helden. Der Held muß nun prinzipiell erst einmal definiert werden. Dies geschieht, einem Comic nicht unähnlich, zunächst einmal auf dem Papier, bis einer der Entwürfe zufriedenstellend gelungen ist und die wesentlichen Elemente der Figur beinhaltet.

Ist eine Skizze des Helden vorhanden, muß dieser coloriert werden, um richtig Gestalt anzunehmen und einen eigenständigen Charakter zu entwickeln.

Da der Held sich aber im Spiel bewegen soll, müssen Studien zu jedem möglichen Bewegungsvorgang angelegt werden. Je fließender die Bewegung sich später präsentieren soll, desto mehr Zwischenphasen dieser Bewegung müssen definiert werden. Ein ganz schöner Aufwand, der hier betrieben wird, wenn man bedenkt, daß die Figur im Spiel beispielsweise sich drehen, gehen oder schießen soll. Hier sind natürlich detaillierte Kenntnisse von Bewegungen erforderlich, um diese auf dem Rechner umsetzen zu können. Für jede dieser Bewegungen müssen also umfangreiche Studien angelegt werden, die später mit Hilfe eines geeigneten Grafikprogrammes auf dem Rechner umgesetzt werden können.

Parallel zu der Grafikentwicklung wird die Erstellung der Programmstruktur vorangetrieben. Da prinzipiell immer ein Team aus einem Programmierer und einem Grafiker mit der Erstellung eines Programmes betraut sind, verläuft die Entwicklung der Bestandteile Programm und Grafik weitgehend parallel.



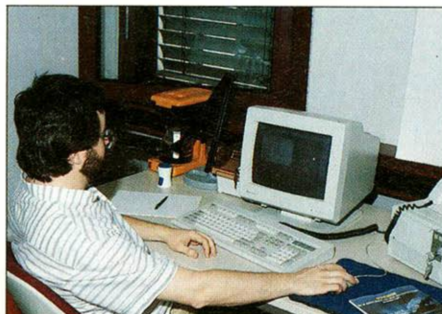
Bild 2. Dieses Bild stellt einen Entwurf für eine fantastische Insel dar. Die Liebe liegt hier im Detail. Dies wird besonders ersichtlich, wenn man sich die Mühe macht, die Feinheiten einmal genauer zu betrachten.

Hintergründige Betrachtungen

Nachdem nun der Held recht allein auf weiter Flur zu sehen ist, müssen die Hintergründe, also das Szenario, durch das der Held eines Tages eilen soll, erstellt werden. Vom Arbeitsaufwand betrachtet ist dies kein unerheb-







blicher Faktor, obwohl im späteren Spiel kaum jemand die Zeit zur Verfügung hat, um die liebevoll und detailliert erstellten Hintergründe entsprechend zu würdigen. Trotzdem sind Hintergründe von großer Wichtigkeit, da sie, ebenso wie der Held, zum unverwechselbaren Profil des Spiels beitragen. Phantasievolle Hintergründe, die sich zudem deutlich von jedem vorherigen Level unterscheiden sollen, stellen somit ebenfalls eine Voraussetzung für ein wirklich interessantes Spiel dar. Dabei darf aber nicht übersehen werden, daß die Hintergründe in Farb- und Formgebung in irgendeiner Weise mit dem Held und den Monstern harmonieren sollten.

Nun wird aber bei der Hintergrunderstellung nicht jedes Pixel einzeln gesetzt. Selbsterstellte Baukästen erfreuen sich hier wachsender Beliebtheit, da auf diese Weise beliebige Grundformen zu komplexeren Elementen zusammengesetzt werden können. Hintergrund ist natürlich nicht gleich Hintergrund, wenn man bedenkt, daß ein Trend in Richtung animierte Hintergrundgrafik besteht. Rauschende Wasserfälle oder vorbeiziehende Wolken mögen hier als Beispiel dienen.

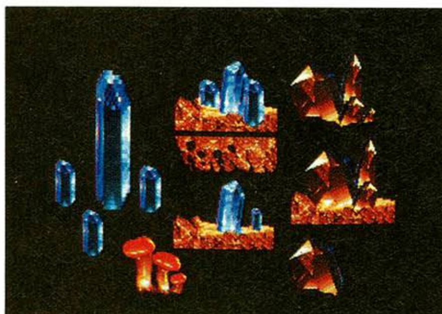
Es gibt natürlich nur wenige Arcadespiele, in denen der Held durch eine noch so schöne Landschaft stürzt, um sich an den Juwelen der örtlichen Flora und Fauna zu ergötzen...

Schurken & Co.

Monster müssen also her, und je mehr, desto besser. Der Phantasie sind hierbei kaum Grenzen gesetzt, wie zahlreiche Computer- und Videospiele beweisen. Beim Entwurf der Monster gilt grundsätzlich, daß nichts unmöglich ist. Oder haben Sie schon einmal ein Monster gesehen, das einer Sprühdose zum Verwechseln ähnlich sieht, bis auf die Tatsache, daß die einzige Hand des Monsters so positioniert ist, daß sie den Sprühknopf selbst bedienen kann. Damit sich die Monster auch auf den Helden stürzen, um ihm den Garaus zu machen, müssen sie ebenso erstellt und animiert werden, wie der Held des jeweiligen Spiels. Auf diesen Part entfällt ein umfangreicher Teil der Arbeit, die notwendig ist, um das Spiel ansprechend und vielseitig zu gestalten. Schließlich möchte ja kein Spieler immer wieder mit dem gleichen Monster kämpfen, viele verschiedene Unholde und Gegner sind hier die Würze, die den Reiz eines Spieles nicht unwesentlich ausmachen.

Schließlich müssen die so gewonnenen Elemente mittels des Programms miteinander verknüpft werden.

An dieser Stelle darf der Sound natürlich nicht vergessen werden. Denn ohne den Sound macht das beste Spiel nur halb so viel Freude, wie dies mit einer entsprechenden, akustischen Untermalung möglich wäre.



Bei der Erstellung des Sounds können verschiedene Wege beschritten werden. Zum einen ist es möglich, Sounds zu digitalisieren und dann in das Programm einzubinden. Auf der anderen Seite kann der Sound auch programmiert oder mit Hilfe eines entsprechenden Keyboards erstellt und über eine Schnittstelle eingelesen werden.

Spiel, Spaß, Spannung

Liegen alle spielbestimmenden Faktoren in der endgültigen Form vor, wird das Programm einem sogenannten Spielbarkeitstest unterzogen, um festzustellen, ob die in dem Arcadenspiel gestellte Aufgabe überhaupt zu bewältigen ist. Diese Phase, die der endgültigen Fertigstellung unmittelbar vorausgeht, ist ebenfalls ein wesentlicher Bestandteil der Arbeit. Schließlich machen Spiele, in denen man grundsätzlich, auch als erfahrener Arcadespieler binnen kurzer Zeit sämtliche zur Verfügung stehenden Leben ausgehaucht hat, nicht so viel Spaß, da sie ein gewisses Maß an vermeidbarem Frust erzeugen. Aus diesem Umstand begründet sich die ausführliche Testphase der Produkte.

Nun müssen noch die Eproms gebrannt und eventuell kleinere Anpassungen der Hardware vorgenommen werden.

Voilà, das Spiel kann beginnen!

(mm)



Leser fragen - Dr. Joystick antwortet

Mindshadow

Sano Maya Kumlehn aus Hannover hat Probleme mit dem Activision-Adventure Mindshadow.
Könnten Sie mir verraten, wie man von der Insel auf das Schiff gelangt? Muß man dazu erst auf die Palmen klettern? Wie kann ich das Stroh in Brand stecken?

Red.:
Um auf das Schiff zu gelangen, muß man nicht erst auf die Palmen klettern. Es reicht, wenn man dem Kapitän die Flasche Rum, die man auf der anderen Inselseite hinter dem Treibsand findet, gibt.
Das Stroh verbrennt man, indem man folgenden Befehl eingibt: BANG STONE TO STEEL.

Cheat-Mode zu Road Runner

Herr R. Vogel aus Ansbach fand beim Spiel Road Runner einen Cheat-Mode auf dem CPC. Dieser wurde zwar nur auf der Diskettenversion getestet, dürfte aber auch bei den Kassettenspielen keine Probleme bereiten. Er bewirkt, daß die Anzahl der Leben nicht mehr begrenzt ist. Nach dem Laden des Programmes und zwischen den einzelnen Spielen kann man den Cheat-Mode aktivieren bzw. auch wieder ausschalten, indem man gleichzeitig die Tasten S und U drückt.

Leisuresuit Larry

Daniel Junge aus Soest kommt bei dem Sierra-On-Line-Renner Leisuresuit Larry nicht klar.
Die Probleme bestehen bei der Telefonaktion, wenn es darum geht, den Wein vor dem Store zu bestellen.

Red.:
Es geht nicht nur Herrn Junge so, wie unsere Hotline beweist. Immer wieder bekommen wir Anrufe, die auf dasselbe Problem hinweisen. Die in unserer Erstausgabe veröffentlichte Lösung wurde mehrmals von uns nachgespielt, aber wir konnten auf keinerlei Schwierigkeiten stoßen. Unserer Meinung nach liegt das Problem an der Wartezeit. Warten Sie am besten solange, bis Sie einen Anruf von Fawn bekommen, danach können Sie mit dem Befehl DIAL PHONE die Telefonnumer eingeben und den heißersehnten Wein bestellen und (hoffentlich) auch bekommen. Hier muß darauf hingewiesen werden, daß man sich auch die Telefonnummer aus dem Radio in der Honeymoon Suite holt und nicht nur einfach die Nummer aus dem Heft abtippt.



Liebe Leser!
Wieder einmal erreichten uns eine Menge Fragen und Lösungen zu den verschiedensten Computer- und Videospielen. Und wieder einmal hat Dr. Fred F. Joystick in den Unterlagen geblättert, um Ihre Problemchen so weit es geht zu beseitigen. Zum Glück mußten wir aus einigen Anschreiben feststellen, daß selbst ältere Spiele noch nicht ganz in Vergessenheit geraten sind. Also, liebe Leser, scheuen Sie sich nicht, auch Fragen und Lösungstips zu Oldies an uns zu richten.
Bedanken möchten wir uns ganz besonders bei den vielen Leuten, die uns mit ihren Tips und Tricks unter die Arme gegriffen haben, sowie bei denjenigen, die Stellung zu den Leseranfragen genommen haben.
In der Hoffnung, weiterhin solch regen Anklang bei Ihnen zu finden, verbleiben wir
herzlichst Ihre JOYSTICK-Redaktion

Uninvited

Aus Marienheide kommen die nächsten Anfragen zum Spiel Uninvited, sie stammen von H.J. Kriebel:
Wie kommt man an der Riesenspinne unter der Kapelle vorbei?
Wie gelangt man in das Magisterium?
Wie erledigt man die Zombiarmee?
Wovon lebt der kleine rote Teufel?

Red.:
Zu Frage 1:
An der Riesenspinne braucht man nicht vorbeizugehen, im Gegenteil, man sollte sogar vermeiden, in die Gruft hinunterzusteigen, da diese einen ausgesprochenen Blutdurst hat. Der richtige Weg befindet sich im Magisterium.
Zu Frage 2:
Um in das Magisterium zu gelangen, benötigt man den Edelstein, den man in dem Labyrinth findet. Dort sollte man den Raubvogel in den Käfig stecken. Sobald man auf den voluminösen Ball mit den Augen trifft, sollte man den Adler freilassen; die Kugel wird ihn verfolgen und den Edelstein liegenlassen.
Zu Frage 3:
Einen einzelnen Zombi kann man mit Hilfe des Amuletts, welches sich in dem Brief (verborgen in der Mailbox) vor dem Haus befindet, vernichten. Trifft man auf eine Gruppe Zombis, hilft nur noch die Flucht.
Zu Frage 4:
Der kleine rote Fratz ißt leidenschaftlich gern Kekse. Irgendwann im Spiel werden Sie einen finden; legen Sie dem Teufelchen den Keks hin, und Sie werden ein wichtiges Utensil bekommen.

Passwords zu Impact

Herr Kathe aus Pirmasens ließ uns eine Hilfe zu Impact zukommen. Es handelt sich um die Codeworte zu verschiedenen Levels, diese sind auf dem Atari ST ausgekundschaftet worden, sollten aber auch auf anderen Computersystemen zum Erfolg führen.

CODE	LEVEL
GOLD	11
FISH	21
WALL	31
PLUS	41
HEAD	51
FORK	61
ROAD	71
USER	81

Ferner fragt er nach einem Cheat-Mode zu Northstar. Vielleicht kann hier einer unserer Leser weiterhelfen.

Cybernoid

Zum Spiel Cybernoid steht ein neuer Cheat-Mode bereit. Bei der Sequenz, in der man die Tastatur belegen kann, muß man die Tasten Y, X, E und S auswählen. Nun

kann man trotzdem mit dem Joystick weiterspielen, hat aber eine unbegrenzte Anzahl an Leben zur Verfügung.

Lurking Horror

Uwe Götz aus Reutlingen hat sich bei The Lurking Horror von Infocom fast bis zum Ende durchgekämpft.
In dem Raum hinter dem Schleimvorhang stößt er jedoch auf das Problem, wie er den Gegenstand aus dem Wasser bekommt.

Red.:
An dieser Stelle des Spieles kommt es wieder einmal auf das richtige Timing an. Die Befehle lauten:
SEARCH IN THE WATER
GET LINE
CUT LINE WITH THE AXE
G
G
GET LINE
OPEN BOX
UNPLUG COAXIAL CABLE
PUT LINE INTO THE CONNECTOR
WAIT
Z
THROW STONE INTO THE THING
GET STONE
Damit dürften keine Schwierigkeiten mehr auftreten.

Ooze

Gleich mehrere Fragen zum Spiel Ooze stellen sich Martina und Corinna Ebert aus Leverkusen.
Wie kann man sich mit dem Ritter Kunibert verbünden?
Wie kommt man an dem Ghoul vorbei?
Oben auf der Balustrade kommen wir immer an eine Stelle, wo der Computer sagt, der Raum sei gar nicht deklariert. Dann erscheint der Gnom und stellt eine Frage, die wir nicht beantworten können. Diesen Raum können wir (wahrscheinlich deshalb) nicht mehr verlassen. Wer kann uns helfen?

Red.:
Hier muß selbst Dr. Fred F. Joystick passen, aber vielleicht weiß der eine oder andere Leser weiter.

The Bard's Tale III

Uns erreichten viele Hilferufe in unserer Hot-Line wegen des Spieles Bard's Tale. Die meisten Anrufer hatten Schwierigkeiten, wenn es darum ging, nach Tarmitia zu gelangen.
Bevor man Tarmitia besuchen kann, gilt es verschiedene Kriegsdimensionen zu durchreisen und dort nach Namen zu suchen. In jeder dieser Dimensionen wird man von einem Schatten nach seinem Namen gefragt. Hier nun die Dimensionen und die zugehörigen Namen:
TROY -ARES
K'UN WANG -YEN-LO-WANG
ROME -MARS
HIROSHIMA -SUSA-NO-O
STALINGRAD -SVARAZIC
NOTTINGHAM -ST GEORGE
WASTELAND -SDIABM
BERLIN -TYR
Hat man in Berlin Tyr eingegeben, wird man nach dem richtigen Namen gefragt. Ein kleiner Tip am Rande: Es ist die Gottheit, dessen Schild man suchen soll.

King's Quest I

Walter Dierken aus Groß-Gerau weiß bei dem Sierra-On-Line Abenteuer King's Quest I nicht mehr weiter.
Befindet er sich in der Höhle unter dem Brunnen, bereitet ihm der Drache Sorgen. Wenn er ihn mit dem Dolch tötet, kommt er nicht mehr aus der Höhle.

Red.:
An dem Drachen kommt man vorbei, indem man den Eimer im Brunnen abschneidet, mit Wasser füllt, und das Wasser dem Drachen entgegenschleudert; dieser verschwindet daraufhin. Nun kann man sich getrost des Spiegels bemächtigen. Geht man nun nach links, befindet man sich wieder in einer bekannten Höhle.

Space Quest II

Um in der dunklen Höhle Licht zu machen, benötigt man den Edelstein aus der Höhle unter dem Sumpf. Also, im Sumpf (an der tiefsten Stelle) den Befehl HOLD BREATH eingeben, nach unten tauchen, sich den Edelstein holen und wieder auftauchen.
In der Höhle steckt man sich dann einfach den GEM in den Mund, und siehe da: Es ward Licht.

Police Quest

Probleme gibt es immer wieder, diesmal dreht es sich um die Szene, wie man die Rocker bewältigt. Zuerst schiebt man die Motorräder mit MOVE BIKES beiseite. Tja, die Inhaber der Mühlen sind nicht gerade begeistert, aber zeigen Sie Ihnen mal, was ein erfahrener Polizist alles kann: USE NIGHTSTICK und die drei Jungs machen die Fliege.

King's Quest III

Andy B. hat Schwierigkeiten mit dem Spiel " King's Quest III". Er versucht seit Wochen verzweifelt, das Zauberbuch zu lesen, weiß allerdings nicht, wie er sich dem Programm verständlich machen soll.

Red.:
Leider wissen wir auch nicht genau, wie sich Andy B. in diesem Fall verhalten muß. Wir wollen diese Frage daher an unsere Leser weiterreichen.

Time Bandits

Volker Großmann hat Fragen zu Time Bandits. Besonders interessiert ihn die Phase "Excalibur".
Wie geht es weiter, nachdem man die Crew der Excalibur befreit hat? Wie kann das Klingonenschiff getroffen werden? Was kann man auf dem Klingonenkreuzer tun? Welche Koordinaten braucht man für den Langstrecken-Transporter? Was muß man in den Computer auf der Raumstation eingeben?

Red.:
Leider verfügen wir über keine präzisen Angaben zu diesen Fragen. Aus diesem Grund wollen wir die Frage an unsere Leser weiterreichen, in der Hoffnung, daß jemand über die Informationen verfügt, die Volker Großmann zur Fortsetzung des Spieles fehlen. Falls also jemand über Antworten zu den aufgeworfenen Fragen verfügt, wären wir für eine kurze Mitteilung dankbar.

Legacy of the Ancients

Bruno F. hat Schwierigkeiten mit dem Spiel "Legacy of the Ancients". Hauptsächlich macht ihm das galaktische Museum zu schaffen. Die Bezeichnungen der einzelnen Ausstellungsfenster findet er etwas verwirrend, da er des Englischen nicht mächtig ist.

Red.:
Das Galaktische Museum ist das Zentrum von "Tarmalon". Es enthält Informationen und Tips, wichtige Gegenstände und Gold. Man kann es durch Türen und Ausstellungsfenster verlassen.
Hier einige Erklärungen zu den Exhibits.

- Weaponry (Jade Coin): Man bekommt ein Jagdmesser geschenkt und bei einem späteren Besuch einen Speer.
- A Fountain (Jade Coin): Es wird von einer verlorenen "Tulipe" erzählt. Diese befindet sich im ersten Level von Baron Kelfors Castle. Erfüllt man diese Aufgabe und bringt die Tulipe zurück, bekommt man 10 Charmpoints.
- Healing Herbs (Topaz Coin): Man erhält die Fähigkeit, Healing Herbs (Heilpflanzen) zu benutzen.
- Currenty Native (Topaz Coin): Man bekommt ca. 2000 Goldstücke geschenkt.
- Pirates Lair (Topaz Coin): Man wird in die Nähe von Eagle Hollow teleportiert. Läuft man weiter nach Nordosten, kommt man zur Stadt. Dort kauft man sich dann direkt ein Raft (Boot), um das im Westen liegende Dungeon zu besuchen.



Ingrid schafft alle, aber wer schafft Ingrid?

Dem Ranger auf der Spur.

Was ist mit dem Brief?

Auf keinen Fall abgeben, sondern draußen irgendwo lesen und wegwerfen.

Was soll ich kaufen?

Erstmal die Halskette (necklace), um sie der Nymphe zu schenken, die man damit dazu bringt, auf Anweisung ständig in der Nähe zu bleiben; als zweites die Schaufel, der Rest ist ziemlich uninteressant.

Was mache ich am Regenbogen?

Unter einem Regenbogenende ist in aller Regel ein Topf mit Gold vergraben. Da man das Ende aber nie selbst erreichen kann, sollte man westlich davon der Nymphe die Schaufel geben, sie damit nach Osten schicken und dort graben lassen, während man selbst das Ende des Regenbogens nur betrachtet. Das Gold ist bei dem Kobold (leprechaun) am besten aufgehoben, der einem dafür ewige Dankbarkeit schwört.

Die Adlerjungen (chicks) machen mich fertig.

Hau ihnen eine runter!

Ich komme nicht mehr aus dem Sumpf heraus.

Der Nymphe sagen, daß sie einem folgen soll, bevor man in den Sumpf (marsh) hineingeht. Nachdem man alles genommen hat, werden die Rollen vertauscht, und man folgt der Nymphe aus dem Sumpf, indem man sie irgendwo hinschickt.

Was ist mit dem Hufabdruck in der Pfütze (puddle)?

Die Hundemeute kann der Spur folgen.

Wie befreie ich den kleinen Hund?

Vor dem Tor mit der Glocke läuten, die den Adler herbeiruft. Wenn der Adler endlich erscheint, wird er nach Norden in den Garten geschickt, um den Holzpflock (peg) am Hundezwinger (kennel) zu entfernen und diesen damit zu öffnen. Sobald der kleine Hund aus dem Garten kommt, bringt man ihn auf kürzestem Weg zu seinem Rudel (swarm), das daraufhin ebenfalls zu Hilfeleistungen bereit ist.

Wie bewege ich den Felsen (Teil 1)?

Entweder mit Hilfe der Nymphe, oder aber alles fallenlassen und den Felsen allein hochheben, nachdem man ihn untersucht hat.

Wie zähmt man das Einhorn (unicorn)?

Wenn die Nymphe das Zaumzeug (bridle) dabei hat, gibt es ein richtig schönes Happy-End.

Wie überwältige ich die Hexe?

Echte Teamarbeit ist angesagt. Das Einhorn tritt die Hintertür ein, dann schickt man den Kobold hinein, um den Zauberstab (wand) zu zerbrechen. Eventuell zusammen mit dem Einhorn ein Ablenkungsmanöver im hinteren Zimmer veranstalten – richtiges Timing ist hier alles!

Der Baum will nicht über die Straße gehen.

Ein Baum braucht Erde, also den Komposthaufen auf die Straße legen.

Womit braue ich die Zaubertränke?

Es gibt vier Zaubertränke (potions) und den Tee, die genau nach Rezept hergestellt werden müssen.

1. Greenslave beleben: Elder berry Thistle flower Rowan berry Mint leaf
2. Pflanzenvernichtungsmittel: Thistle flower Elder berry Mint leaf Rowan berry
3. Allzweck-Gegenmittel: Fern shoot Mint leaf Stinkwort shoot Elder berry
4. Düngemittel: Mint leaf Rowan berry Elder berry Air flower
5. Kräutertee: Tea leaf Rowan berry Mint leaf Thistle flower

Ich komme nicht lebend aus der Höhle (cave mouth) heraus.

Das Baumhaus hält auf Befehl den Höhleneingang solange offen, bis der Greenslave mit dem Stinkwort - Schößling zurückkehrt.

Die Luftpflanze versteckt ihre Blume und betäubt mich.

Nachdem man das Allzweck-Gegenmittel genommen hat, kann man die Airplant gefahrlos untersuchen. Da sie aber vor Menschen Angst hat, schickt man anschließend das Baumhaus alleine hin, um die Blume zu pflücken.

Die Hecke läßt mich nicht durch.

Schmiert man sich mit dem Unkrautvernichtungsmittel ein, gibt die Hecke keinen Mucks mehr von sich.

Über die Mauer komme ich auch nicht.

Wenn man die davor stehende Bohnenpflanze mit genügend Wasser versorgt, explodiert diese und zerstört dabei auch die Mauer. Die extrem durstige Pflanze kann allerdings nur zufriedengestellt werden, wenn man die aus den Zwiebeln (bulbs) gewachsene blaue Telelilie in den Teich (pond) wirft und die weiße Lilie der Bohnenpflanze gibt.

Der Felsen (Teil 2) auf dem Berg läßt sich nicht bewegen.

Teamarbeit ist alles! Also: Treehouse, wait 2, push rock. Greenslave, wait 1, push rock. Push rock. Jetzt rollt er, gelle?

Das Bronzetor läßt mich nicht durch.
Bringe ihm die vier geklauten Edelsteine zurück, aber denke dran: einen davon muß man als Eintrittskarte für den Steingarten erst einmal behalten!

Was will der Yeti?
Unbequeme Schuhe sind ein Graus, also auspolstern mit Wolkenmaterial (cloudstuff).

Was mache ich mit dem Sack?
Er eignet sich hervorragend dazu, ein gekidnapptes Kind zu seiner Mutter zu schmuggeln.

Hat das Pinguinei irgendeinen Zweck?
Hat es. Solange man drauf aufpaßt, ist auch Mama Pinguin willens zu helfen.

Die Eisbrücke stürzt immer ein.
Kein Problem, denn wenn man auf der so entstehenden Eisscholle (icefloe) an der Pinguinmutter vorbeitreibt, schiebt sie die Scholle auf Zuruf nach Osten zum Eisberg (sofern man noch auf das Ei aufpaßt!). Um vom Eisberg wieder runter zu kommen, muß man dann nur noch selbst die Eisscholle anschieben, woraufhin die anderen Pinguine tatkräftig mithelfen.

Ich komme nicht in den überfluteten Tunnel.
Das Wasser muß am Icefall gestaut werden, damit sich der Wasserspiegel im Canyon senkt. Alleine ist das allerdings fast nicht zu schaffen, also statt dessen lieber die Eiskönigin und ihr Kind dazu animieren, das Eis in den Fluß zu schieben. Nachdem man gewartet hat bis das Wasser fast ganz abgelaufen ist, kann man sich für kurze Zeit ungehindert im bisher überfluteten Flußbett bewegen.

Unter dem Schutt dort findet man einen Rubin und den einen Stamm, der die Abflußöffnung verstopft. Den Rubin sollte man nun als erstes in Sicherheit bringen, da der Damm jetzt jeden Moment brechen kann. Im zweiten Anlauf dann den Baumstamm entfernen und der ewige Dank der Eisleute ist sicher.

Ich komme nicht aus dem Steingarten heraus.
Da der Gnom verständlicherweise etwas dagegen hat, wenn man seine kostbare Steinsammlung dezimiert, muß man sich vorher der Hilfe von außen versichern. Am einfachsten ist es, die Eiskönigin zu dem umgefallenen Baumstamm (tree trunk) zu schicken. Dort soll sie circa 6x warten, bevor sie den Baumstamm ins Wasser schiebt. Sobald der Stamm in Sichtweite des Gartens treibt, sollte man sich draufstellen, weitertreiben lassen und bei nächstbester Gelegenheit wieder an Land gehen.

(Antje Hink/mm)



Seile und Sprüche – ein Ork hat's nicht leicht!

Die heißesten Tips zum Spiel Knight Orc

Wieviele Seile gibt es?

Grindleguts braucht alle zehn Teilstücke, um den Abgrund zu überqueren. Manche liegen einfach nur herum, bei anderen muß man sich schon etwas einfallen lassen, um an sie heranzukommen. Also da wären:

1. Auf dem heruntergekommenen Rummelplatz hängt am Fahnenmast eine Fahnenschnur (halyard).
2. Am Galgen (gibbet) hängt natürlich eine Schlinge (noose).
3. Der Strick (tether), mit dem die Ziege festgebunden ist, ist auch nicht zu verachten.
4. Der Jäger, der einem am Kreuzweg das Leben schwer macht, besitzt ein Lasso.
5. Das Pferd des Grünen Ritters wird an ganz brauchbaren Zügeln (reins) geführt.
6. Der Einsiedler (hermit), der in der hübschen Höhle mit dem Trophäenschrank wohnt, hält seine Kutte mit einem Gürtel zusammen.
7. Auf dem Grund des Brunnens liegt ein Hanfseil herum (hawser).
8. Die Truhe im Burghof enthält ebenfalls ein Stück Schnur (cord).
9. Wie man im Inneren einer Königseiche Wäsche trocknen soll, ist mir zwar ein Rätsel (vielleicht senkrecht?), aber jedenfalls kann man sich dort eine Wäscheleine unter den Nagel reißen.
10. Wer das Märchen von Rapunzel nicht kennt, an dem kann man kein gutes Haar lassen!

Was mache ich mit den ganzen Einzelteilen?

Indem ich die Teile aneinander knote (tie ... to rope) erhalte ich ein langes Seil, das ich dann an den Speer binde, der unter der Theke des Gasthauses liegt. Wenn man jetzt den Speer noch durch den Ring wirft, der an der Nase über dem Viadukt hängt, gelangt man in den zweiten bzw. dritten Teil des Adventures. Teil 2 und 3 sind eigentlich identisch, spielen sich lediglich auf zwei verschiedenen Ebenen ab (der "realen" und der "Adventure-Ebene"), zwischen denen man sich frei bewegen kann, indem man das Visier öffnet bzw. herunterläßt.

Wie komme ich an das Lasso bevor der Jäger mich umbringt?

Da der Jäger sich schon von Ferne ankündigt, hat man genügend Zeit, das bereits vorhandene Seil um die beiden Wegweiserpfosten (signposts) zu binden und so einen (äußerst effektiven) Stolperdraht zu spannen.

Was mache ich mit dem Gold?

Am besten gar nichts!!! Sollen sich doch die anderen darum kloppen, dann sind sie wenigstens beschäftigt und lassen mich (mehr oder minder) in Ruhe. Brauchen

kann man es wirklich nur ein einziges Mal.

Wozu ist die Türmatte gut?
Erstmal untersuchen - es soll ja Leute geben, die da gerne was drunter verstecken. Dann mitnehmen zur Hecke, über die man ohne Schutz nicht klettern kann: also Matte auf Hecke legen und drüber. Geschafft!

Rapunzel läßt mich nicht an ihren Haaren hochklettern!
Wenn sie sich so zickig anstellt, dann schnippelt ihr die Haare doch einfach ab, soll sie sehen, wie sie ohne Haare Besuch bekommt.

Der Grüne Ritter will mir die Zügel nicht geben.
Geh nicht auf sein Angebot ein, sondern greife mit der Axt das Pferd an (das ist nicht so gefährlich und bringt mehr ein).

Wie komme ich ins Schloß (Teil 1)?
Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Das Messer gegen die Zugbrücke werfen (lassen) oder

2. Am Efeu, das am Schloß wächst, hinaufklettern (climb ivy bzw. climb down) und den bleichen Ritter ganz einfach ignorieren.

Der unter der Türmatte gefundene Schlüssel paßt übrigens zur Kiste im Burghof.

Der Einsiedler bringt mich zur Verzweiflung.
Ablenken heißt die Devise. Der Junge ist scharf auf Gold. Also gib ihm welches, und wenn er sich dann umdreht, um das Schätzchen in den Schrank zu legen, ziehst Du ihm nach bester Orkmanier eins über die Rübe.

Wofür braucht man den Mantel?
Anziehen, damit man nicht sofort als Ork identifiziert und angegriffen wird.

Wieviele Zaubersprüche gibt es?
Im ganzen gibt es 22 Sprüche, die man alle kennen muß, um das Spiel zu beenden. 21 davon muß man sich mehr oder minder hart erarbeiten, den letzten bekommt man quasi umsonst.

1. GLOW - die Inschrift lesen und den Spruch auf sich selbst anwenden (cast GLOW at me). Jetzt hat man immer und überall Licht.

2. CHARISMA - am See warten, bis der Druide vorbeikommt. Der Spruch verschönert sogar einen Ork dermaßen, daß ihn andere Leute nicht mehr sofort als solchen erkennen.

3. COLD - die unleserliche Schrift im Berg ist im Dunkeln lesbar.

4. EYE - verzaubere das Feuer mit COLD und untersuche dann das Gitter.

5. SLOW - warte im nördlichen Schlafzimmer, bis der Geist vorbeikommt und die Geheimtür öffnet, hinter der der geheime Raum liegt. Dort die Knochen nehmen und wieder fallenlassen.

6. DEATH - im südlichen Schlafzimmer warten bis die Maus kommt. Dann die Tür zumachen und immer wieder versuchen, die Maus zu fangen. Dabei die erscheinenden Schlupflöcher wie folgt blockieren: das Loch unter dem Bett mit dem Messer, den Mantel in den Mauerspalt (crack) stopfen und den Riß (crevice) in der Wand mit der Knoblauchzehe (clove) verschließen. Dann den Sack auf den Boden fallen lassen und schon ist die Maus drin. Wenn man sie jetzt noch mit SLOW verzaubert, kann man auch verstehen, was sie sagt.

7. GROW - die Schuppentür von innen zumachen und den Zettel an der Tür lesen.

8. CURE - den verschrumpelten Kürbis (marrow) mit GROW verzaubern.

9. RECRUIT - der Walküre die Karte (keycard) geben, DEATH auf sich selbst anwenden. Der Walküre im Paradies die Karte wieder abnehmen und das Visier hochklappen. Mit der Karte die Tür öffnen und nach Osten gehen. Den Reprogrammer untersuchen, nehmen und sofort wieder zurückgehen.

10. JUMP - steht auf dem Kieselstein (pebble).

11. SWORD - zur Gabelung (junction) im Berg gehen, cast Jump E.

12. KNIVES - warten, bis jemand zum Vampir mit reingeht, Knoblauch nicht vergessen!

13. EXORCISE - den Ring ins Feuer legen und lesen.

14. FLY - das Treibholz (driftwood) mit EXORCISE entzaubern.

15. SHIELD - die Statue zum Fliegen bringen.

16. TELEPORT - steht auf dem Dolch (dagger) in der Gefängniszelle.

17. FIREBALL - die Maus und den Drachen oder Troll anweisen, das Schild (plaque) zu säubern; mit heruntergelassenem Visier lesen.

18. LIGHTNING - die Wandbretter im Büro untersuchen.

19. EMPATHY - vor dem Apfelbaum den Troll anweisen : 1x warten, Apfel fangen. Dann den Baum selbst schütteln.

20. DETECT - auf dem Friedhof den Troll anweisen : 1x warten, die Münze in die Aussparung (recess) legen, warten. Zum Grabstein gehen und ihn untersuchen, sobald er sich öffnet.

21. MAGICIAN - am See die Maus und den Drachen oder Troll anweisen, die Ameisen zu töten, selbst mithelfen. Sobald keine Ameisen mehr sichtbar sind, die Scheibe nehmen und untersuchen.

22. LOCATE - da es sich hierbei um den letzten noch fehlenden Spruch handelt, kann man einfach das Buch bzw. die Datenbank befragen.

Wie rekrutiere ich Leute?
Mit dem Reprogrammer und RECRUIT, nachdem man den Widerstand des Betreffenden gebrochen hat:

1. Maus - wie beschrieben unter Death.

2. Dragon - die Maus zu ihm bringen, damit sie ihn beißt.

3. Troll - nachdem man ihn/sie von der Brücke weggelockt hat, zurück rennen und die Tür zu der Höhle (lair) öffnen. Drinnen das Portemonnaie (wallet) nehmen und auf die Rückkehr des Trolls warten; trotz dessen Bitten nichts hergeben.

4. Rainbird - sobald man alle Zaubersprüche kennt, läßt er sich ohne weiteres rekrutieren.

Der Drache will aus dem Berg nicht herauskommen.
Er fühlt sich nicht sicher ohne seine fehlende Schuppe (scale).

Wie komme ich ins Schloß (Teil 2+3)?
Zuerst KNIVES auf die Seile der Zugbrücke anwenden, dann SHIELD und FLY auf sich selber und zu guter Letzt noch SWORD, damit man etwas hat, um den Knopf auf dem Grunde des Säuresees zu drücken.

Das Silber wird mir immer sofort geklaut.
Alles, was man im Sack mit sich herumschleppt, wird von niemandem geklaut, das schließt allerdings auch den Troll mit ein.

Der Fisch zieht die Leine immer wieder runter.
Wenn ein Drache mithilft beim Ziehen, ist auch der stärkste Fisch machtlos.

Ich komme nicht durch die Drehtür.
Stimmt.

Wie schalte ich das elektrische Feld aus?
Der Troll soll die Luke (hatch) öffnen, damit man die Maus hineinsetzen kann. Sobald sie die Kabel drinnen durchgenagt hat, steht dem weiteren Fortkommen nichts mehr im Wege.

Ich werde an der gepanzerten Tür ständig vom Blitz erschlagen.

Mit Oinks Helm, der Rüstung und der Kette mit Kugel, die uns der freundliche Gefängniswärter verpaßt hat, ist man gut geerdet und stellt einen passablen Blitzableiter dar.

Was mache ich mit der Pflanze?
Die Pflanze ist eigentlich ein Rauchmelder, der die Notausgänge öffnet, sobald er z.B. durch einen feuerspeienden Drachen aktiviert wird.

Ich komme nicht am Mönch vorbei.
Indem man den FIREBALL anweist, die Waffe des Mönchs zu vernichten, macht man ihn wehrlos und scheucht ihn weg.

Wo ist denn bloß die Magnetkarte?
Im südlichen Schlafzimmer sollte man mit EYE ein solches erschaffen und es in das Loch unter dem Bett schicken. Der Rest erledigt sich von selber.

Was mache ich am Kiosk?
Keine Zeitung kaufen, sondern den Rainbird durch die Öffnung hineinsetzen, damit er den Knopf drückt, der die Tür zur realen Welt öffnet.

(Antje Hink/mm)



Wizards Crown

Sie wollen wissen, wie es bei diesem Spiel weitergeht, nachdem Sie Ihre Charaktere erschaffen haben?
Sie wollen den ersten Kampf überleben oder etwas Geld besitzen, um Ihre Truppe auszurüsten?
Sie wollen einfach mal mehr als zehn Minuten Wizards Crown hintereinander spielen?

Aller Anfang ist schwer...

Das alles ist durchaus verständlich, handelt es sich bei diesem Rollenspiel doch um ein extrem komplexes und mit anhaltender Spieldauer außerordentlich interessantes Programm. Leider trifft hier der Spruch "Aller Anfang ist schwer" den Kern nur zu gut, denn es ist doch reichlich schwierig, bei Wizards Crown erst einmal die Füße auf die Erde zu bekommen. Doch wenn nichts mehr hilft, hilft der Diskettenmonitor.



Diese Methode der Spielbewältigung ist zwar nicht die fairste, dafür aber die einfachste, um endlich in den Genuß der Feinheiten dieses Programms zu kommen.

(Un)erlaubte Hilfsmittel

Wir beginnen unsere Hinterhältigkeit mit der normalen Erstellung einer Party, wie wir es bei Wizards Crown gewohnt sind. Haben wir die Kreation unserer Kämpfer und Zauberer beendet, so erzählen wir den Minstrels von unseren Abenteuern. Dieses hat zur Folge, daß auf der Diskette zwei Dateien entstehen: die eine, PARTY1.DST, ist für unsere Zwecke uninteressant. Wir kümmern uns um die andere, PARTY2. DST.

Diese Datei enthält alle unsere Party betreffenden Daten, die selbstverständlich nach unseren Vorstellungen verändert werden können. Wir wollen uns dabei auf die Eigenschaften unserer Partymitglieder und deren Geldbestände beschränken.

Bevor wir nun kleine Supermänner(frauen) heranzüchten, sollte von PARTY2. DST eine Sicherheitskopie gemacht werden, denn vertippen, das geht schnell! Danach laden wir den Diskettenmonitor und mit ihm unsere Datei. Wir sehen





nun, daß Wizards Crown unsere Partymitglieder in geordneter Folge abgespeichert hat: zuerst der Name, dann eine wild aussehende hexadezimale Zahlenkolonne. Uns sollen nun die jeweils ersten achtzig Bytes pro Person, beginnend beim ersten Buchstaben des Namens, interessieren. Die nachfolgende Liste erklärt die Funktionen der Bytes im einzelnen.

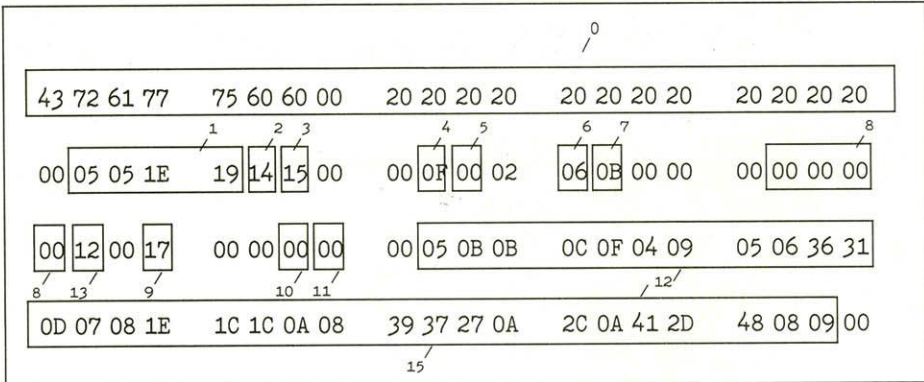
Unbedingt beachtet werden muß allerdings, daß keiner der Werte die Zahl 250 (in Hexadezimal FA) überschreiten darf. Außerdem ist ein Taschenrechner als Hilfsmittel zur Umrechnung vom Dezimalen ins Hexadezimale Rechensystem empfehlenswert.

Ferner sollten Sie beachten, daß Ihre Änderungen eine gewisse innere Logik beibehalten. So sollten die Momentanwerte die Maximalwerte nicht überschreiten. Lassen Sie auch den Charakteren ihre spezifischen Eigenschaften, das heißt, geben Sie einem

Die Liste der wichtigsten Werte:

Byte	Was der Wert angibt
1-20	Name des Partymitglieds
22	strength
23	dexterity
24	intelligence
25	life (max)
26	current life
27	current experience
30	normal injury
31	serious injury
33	current power
34	morale lost
38	copper
39	silver
40	electrum
41	gold
42	Nummer des gewählten Icons
44	current karma
47	normal bleeding
48	serious bleeding
50	close combat
51	sword
52	axe
53	spear
54	mace
55	flail
56	bow
57	crossbow
58	shield
59	combat awareness
60	scan
61	swimming
62	stealth
63	hunt
64	track
65	first aid
66	search
67	disarm trap
68	picklock
69	haggling
70	treat poison
71	treat desease
72	turn undead
73	alchemy
74	luck
75	read ancient
76	evaluate magic
77	cast spell
78	karma
79	power

0. Name
1. In Folge: Werte für strength-dexterity-intelligence-life
2. current life
3. current experience
4. normal injury
5. serious injury
6. current power
7. morale lost
8. In Folge: Werte für copper-silver-electrum-gold
9. current karma
10. normal bleeding
11. serious bleeding
12. In Folge: Werte für (siehe Tabelle: 50-79) 13. Nummer des gewählten Icons



Fighter keine Punkte für Dinge wie Zauberfähigkeit, die er sowieso nicht beherrscht.

Die Bytes ab Position achtzig sind für Inventar der einzelnen Partymitglieder u.ä. bestimmt. Eine Aufzählung all dieser Gegenstände würde den Rahmen an dieser Stelle sprengen. Ändern Sie hier besser nichts, meist führt es zu seltsamen Spielverläufen:

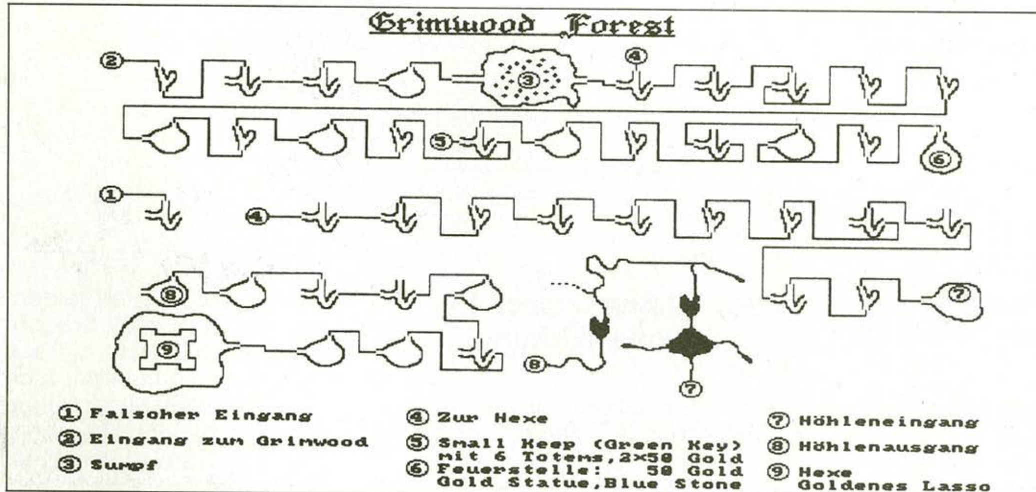
Ihre Fighter werden versuchen, die Schwerter und Äxte als Rüstung überzustreifen, während sie mit den Lederjacken unbarmherzig auf Orks und Drachen einschlagen, was diese wiederum nur wenig zu beeindrucken vermag.

Kleine Ursache - große Wirkung

Ein letzter Tip für alle die "Mogler", die mit nur wenig Änderung einen großen Effekt erzielen wollen: es reicht eigentlich schon, die Dexterity-Werte für alle Partymitglieder möglichst hoch anzusetzen und im Spiel den Quick-Combat-Modus zu vermeiden. Auf diese Weise braucht man nachher nicht auf das Gefühl zu verzichten, sich den Spielstand trotz allem ehrlich erarbeitet zu haben, und was wäre auch schon ein Sieg ohne Risiko oder um mit den Worten Corneilles zu sprechen: "Ein gefahrloser Sieg ist ein ruhmloser Triumph."

(Joachim Freiburg/mm)

Shorttips, kurz und knackig



Wie funktionieren Pokes auf dem 64er? Wo bekommt man die Passwörter für Bonecruncher her? Welche Charakterklassen sind bei 'Pool of Radiance' am vorteilhaftesten? Lesen Sie weiter, und Sie werden Antworten finden!

Pokes auf dem 64er

Standen Sie auch schon einmal vor dem Problem, daß Sie einen Poke für ein schweres Spiel hatten, das Spiel aber automatisch gestartet wurde, so daß Sie den Poke nicht vor dem Starten eingeben konnten. Dann sollten Sie einmal versuchen, einen Reset auszulösen. Dazu schauen wir uns einmal die Rückseite des 64ers an. Dort sehen wir drei Ausgänge, an denen sich ohne weiteres ein Reset auslösen läßt (von rechts nach links): Der Userport, der serielle Ausgang (Drucker, Floppy), der Expansionsport. Für unseren provisorischen Resettaster ist der serielle Ausgang am einfachsten zu benutzen. Wir nehmen uns zwei Nägel und stecken diese dem AUSGESCHALTETEN Computer in das mittlere und das untere rechte "Loch". Falls der serielle Ausgang belegt ist, können Sie auch die zweiten Ausgänge der jeweils angeschlossenen Geräte benutzen. Nun schalten wir unseren Computer ein (die Nägel sollen sich noch nicht berühren). Jetzt laden Sie das Spiel ein und führen den Reset durch, indem Sie die Nägel zusammendrücken. Der Bildschirm müßte den Einschaltscreen wiedergeben. Geben Sie jetzt den dazugehörigen Poke ein. Wiederum stehen wir vor einem weiteren elementaren Problem: Was ist ein POKE? Man kann den Speicher des 64ers in 65536 Fächer einteilen. In jedes Fach kann man mit Hilfe eines Pokes einen Wert ablegen oder verändern, den der Computer als Information ansieht. Poke, Adresse (Fachnummer) drücken. Mit diesem(n) Spielepoke(s) haben Sie das immer noch im Speicher stehende Spiel manipuliert. Man startet das Spiel, indem man den Startsys (Sys x = run ab Speicherzelle x) eingibt (return drücken). Viel Spaß beim Spielen!!!

Natürlich können wir für die Reset-Tips und die dazu notwendigen Hardware-Manipulationen keinerlei Garantie übernehmen. Also vorsichtig ausprobieren, denn Sie handeln immer auf eigene Gefahr.

Io...Bis Level 2 und darüber hinaus!

Haben Sie Probleme, bei dem superschweren Ballerspiel "Io" auch nur in den zweiten Level zu kommen? Dem kann abgeholfen werden. Sie müssen im laufenden Spiel einen Reset auslösen und folgende Pokes eingeben: Poke 24969,0-3 (Levelnummer -1). Damit kann man die einzelnen Level anwählen. Wer der Meinung ist, daß fünf Raumschiffe nicht ausreichen, bekommt mit

```
Poke 25117,173
```

unendlich viele Raumschiffe. Es ist doch ärgerlich, daß man die begehrten Extrawaffen bei jeder Vernichtung eines Raumschiffes wieder verliert. Mit folgenden Pokes wird man permanent mit allen Extras ausgerüstet:

```
Poke 25076,2
Poke 25306,2
```

Wem das immer noch nicht reicht, wird mit

```
Poke 27015,10
```

unverwundbar, kann aber selbst alles vernichten. Nach dem Eingeben der gewünschten Pokes kann man das Spiel mit

```
SYS 24576
```

wieder starten. (Nicht alle Pokes auf einmal eingeben, es kann zum Absturz führen.)

Knochenbrecher

Bei "Bone Cruncher" für den 64er lauten die Passwörter für die einzelnen Level:

Level 1:Golemstench
Level 2:Morphicle
Level 3:Golemkiller
Level 4:Scarab
Level 5:Web of Death
Level 6:Monsterparty
Level 7:Cave of Doom
Level 8:Underground
Level 9:Death Chamber
Level 10:Golemscave
Level 11:Hurnscut
Level 12:Slimehol
Level 13:BLoodsmell
Level 14:Bonepowder
Level 15:Nightmare
Level 16:Monsterbreed
Level 17:Thunderstorm
Level 18:Creepy Cave
Level 19:Liquidation
Level 20:Megamaze
Level 21:Stratagem
Level 22:Stratosphere

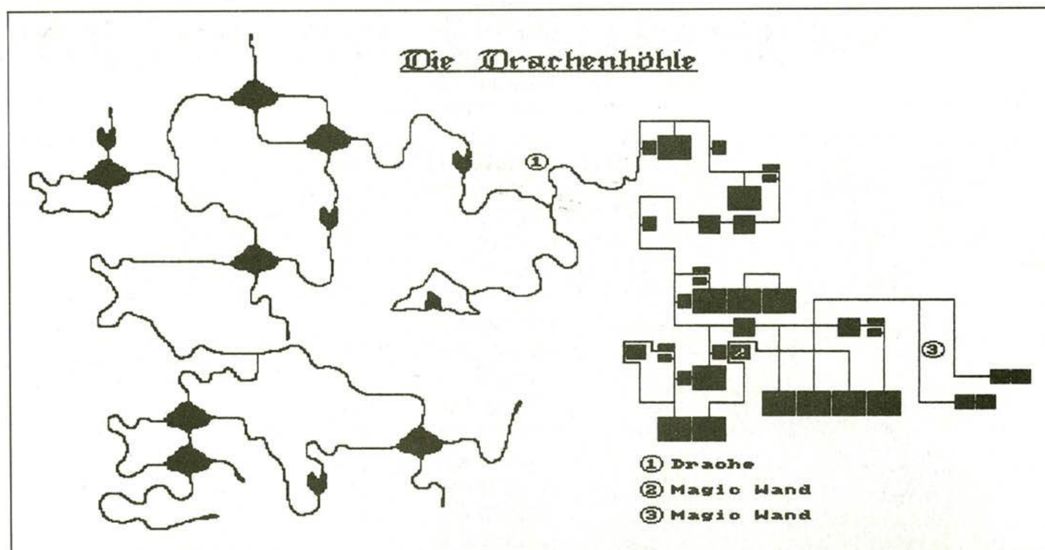
Abfackeln mit Trantor

Wenn man bei Trantor endlich einmal alle Level durchspielen will, benötigt man folgende Passwörter, die aber in beliebiger Reihenfolge auftreten können:

Kempston	*(etopsnmk)*
Joystick	*(kostjyci)*
Spectrum	*(mcrpuest)*
Software	*(efwsorta)*
Keyboard	*(beadoryk)*
Computer	*(pmtcoure)*
Cassette	*(statsece)*
Sinclair	*(laicrins)*
Graphics	*(carhipsg)*
Hardware	*(redrawha)*
Terminal	*(lamentir)*

Um unseren Stormtrooper unverwundbar durch alle Gänge zu führen, gibt man folgende Pokes ein:

```
Poke 16076,169
Poke 16077,0
Poke 16078,234
Sys 6454
```



Der Wächter der Ebenen

Bei "The Sentinel" erhält man unendlich viel Energie durch:

```
Poke 6664,96
Sys 16128
```

Shadowfire

Damit man bei "Shadowfire" die Uhr zum Stillstand bringt, gibt man ein:

```
Poke 25188,173
Sys 16384
```

Elite auf dem CPC

Wenn es bei einem heißen Gefecht in unmittelbarer Nähe der Coriolis-Station den Anschein hat, daß Ihr Commander von den bösen Bubis überrannt wird, gibt es immer noch Hoffnung auf Rettung. Dafür gehen Sie folgendermaßen vor:
Drücken Sie Delete, um das Spiel anzuhalten. Nun die Taste '1' drücken. Wenn Sie die Frage des Programmes, ob Sie einen neuen Commander laden wollen, mit Ja beantworten, gelangen Sie ins Landen/Speichern-Menü. Speichern Sie den Spielstand ab, und verlassen Sie das Menü. Nun nur noch die Leertaste betätigen, und schon sind Sie in der Coriolis-Station.

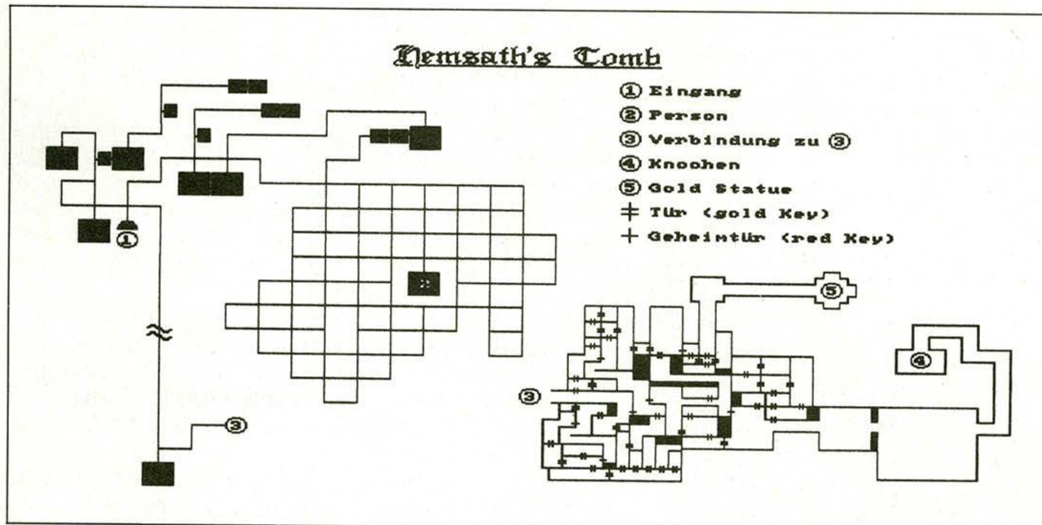
Hellowoon'

(Das Geheimnis des Zauberstabes)

Unser Held Zarrak ist schon ein seltsamer Bursche. Er läßt sich einfach von den Rächern der Forthresis übertölpeln und in einem Kerker einsperren. Noch dazu bittet er den eh schon geplagten Computerbenutzer um Hilfe. Um Ihnen bei dieser Arbeit behilflich zu sein, haben wir diese Auflösung geschrieben. Wie Sie sicherlich bereits bemerkt haben, ist unser Held Zarrak manchmal etwas eigensinnig, aber im Grunde seines Herzens ein guter Mensch. Wenn Zarrak sich also aus irgendeinem Grunde weigern sollte, etwas zu tun, dann sollten Sie die Eingabe ruhig wiederholen (aber max. fünfmal, danach den Wortlaut ändern).

Nun gut. Zarrak sitzt hier auf seinem Steinfußboden und beklagt sich. Zuerst wäre es wohl ganz praktisch, die Ketten zu lösen. Damit wir aber nachher keine Probleme beim Öffnen der Tür bekommen, rufen wir erst einmal um Hilfe. Einfach nicht auf das Geschwätz des Wächters hören, der 'freundliche' Wächter läßt nach seinem Gehen bereitwillig die Tür offen. Wir müssen nun Zarrak dazu bewegen, Moos zu nehmen. Die Weigerung ignorieren wir mit den Worten "Nimm es". Durch reiben des Mooses an der Hand wird dieses so schlüpfrig, daß er seine Hand ohne weiteres aus der Kette ziehen kann.

Nachdem sich Zarrak ausgiebig über seine wiedererlangte Freiheit gefreut hat, kann man sich nun auf die Untersuchung seines Gefängnisses stürzen. Allerdings sollte man erst noch einmal Moos nehmen. In der eigenen Zelle gibt es nichts, was sich einer Untersuchung lohnen würde. Also verlassen wir sie in Richtung Norden. Auf dem Gang wenden wir uns nach Osten, wo man vor einer Tür eine brennende Fackel findet, die man mitnehmen sollte. Die Tür im Süden läßt sich ganz leicht öffnen, und so betreten wir diese Zelle, in der sich eine Leiche befindet. Als gutes Werk befreien wir die Leiche, welche zu Staub zerfällt, aber als Belohnung eine Brosche freigibt. Wenn wir nun einen Blick auf die Tür werfen, sehen wir einen Schlüsselbund, welcher uns noch gute Dienste leisten wird. Daraufhin gehen wir wieder nach Norden und zweimal



nach Osten. Nun sind wir im Aufenthaltsraum der Wächter. Auf dem Brett stehen nur Zahlen, die uns aber nicht interessieren. Obwohl wir uns den Tisch genauer anschauen, sehen wir zunächst nichts. Erst nachdem wir den Tisch durch den Raum geschoben haben, steht ein Nagel aus der Tischplatte vor, den wir mitnehmen. Nachdem man einmal nach Westen gegangen ist, kann man die Tür im Süden mit dem Schlüssel aufschließen und öffnen. In dieser dritten Zelle befindet sich Gerfalc, der uns, nachdem wir ihn mit dem Nagel die Ketten geöffnet haben, von jetzt ab überallhin begleiten wird.

Einmal nach Norden und zweimal nach Westen, und wir stehen vor der Treppe, die uns hoffentlich in die Freiheit führen wird.

Auf der Treppe begegnet uns ein Wächter, der uns leider nicht freundlich gesinnt ist. Als erstes schmeißen wir ihm mit den Worten: "GREIFE WÄCHTER MIT MOOS AN" unser Moos in das Gesicht.



Um noch eines draufzugeben, greifen wir ihn mit der Fackel an. Der Wächter sollte nun zwei Hitpoints verloren haben und selbst angreifen. Tut er dieses mit dem Schwert (steht oben im Text), verteidigen wir uns mit dem Fuß, attackiert er aber mit dem Dolch, verteidigen wir uns mit der Fackel. Das Ganze wiederholen wir (mit Ausnahme des Mooses, denn das haben wir ja nur einmal), bis der Wächter Feuer fängt und flieht. Weiter oben finden wir ihn dann tot daliegen, nehmen sein Schwert und seinen Dolch und geben die Waffen Gerfalc. Im Norden liegt eine große Galerie, die wir nun betreten wollen. Um die verschlossene Tür im Westen zu öffnen, rütteln wir kräftig daran. Nach einiger Zeit kommt uns Gerfalc zu Hilfe. Wir betreten den kleinen Raum, laufen die Wendeltreppe hinauf und versuchen, die Tür zu öffnen. Da das nicht so einfach geht, bitten wir Gerfalc. Der treue Bursche rennt sie auch promt ein. Dahinter liegt die Schatzkammer, in der das Schwert Grayswandir' liegt. Dieses nehmen wir mit.

Unten angekommen, wenden wir uns der Tür im Norden zu. Diese läßt sich ganz leicht öffnen. Dahinter befindet sich der Hof des Schlosses. Plötzlich taucht der personifizierte Tod auf, welcher sich als Skelett mit Sarg und Sense darstellt. Kurzerhand stoßen wir den Tod in den Sarg und dann nichts wie weg! Denn wenn wir länger blieben, ließe uns der Tod nicht mehr gehen. Weiter im Norden finden wir eine Brücke, die zwar gefährlich aussieht, sich aber ganz leicht überqueren läßt (GEH NORDEN).

Katakis Amiga leichtgemacht

Das beste Ballerspiel, das es für den Amiga gibt, ist natürlich nicht gerade einfach. Stellenweise, besonders wenn ganze Horden von Aliens sich auf das Schiffchen des Spielers stürzen, wird die Angelegenheit so heftig, daß mitunter auch echte Joystickprofis einen schweren Stand haben.

Glücklicherweise haben die Programmierer überall im Spiel "Savety Positions", d.h., Stellen, an denen das Schiff des Spielers geschützt ist, eingebaut.

Außerdem gibt es noch einen eingebauten Cheat Mode,



der dem Spieler zu unendlichen Leben verhilft. Um in diesen Mode zu gelangen, braucht der verzweifelte Spieler nur wie gewohnt die erste Disc von Katakis zu laden. Wenn sich das Programm mit der Aufforderung 'Insert Disc B' an den Spieler wendet, die Disc einlegen und mit 'Y' bestätigen. Wenn das Spiel den Ladevorgang beendet hat, den 'Ein-Spieler'-Mode anwählen und den Feuerknopf am Joystick drücken. Nun den Joystick aus Port Zwei entfernen und durch die Maus ersetzen. Halten Sie nun die rechte Maustaste fest, und zwar so lange, bis das eigentliche Spiel beginnt. Nun haben Sie so viele Extraleben, wie Sie brauchen, um auch den letzten Winkel von Katakis zu erkunden.

Übrigens haben wir diesen Trick in der Redaktion ausgetestet, und er funktionierte mit der Originalversion erstklassig.

Gauntlet II Verborgene Räume?

Daß es bei Gauntlet II viele versteckte Details gibt, kann jeder, der dieses Spiel ein wenig intensiver gespielt hat, nur bestätigen; ebenso, daß es außerdem noch versteckte Räume gibt, welche nur erreicht werden können, wenn im vorhergehenden Level bestimmte Aktionen ausgeführt oder unterlassen wurden. Was im einzelnen getan werden muß, ist von der Meldung abhängig, welche am Beginn des jeweiligen Levels erscheint.

Auf die Meldung: GO ON A DIET sollten Sie im folgenden Level darauf verzichten, 'Food' zu sich zu nehmen.

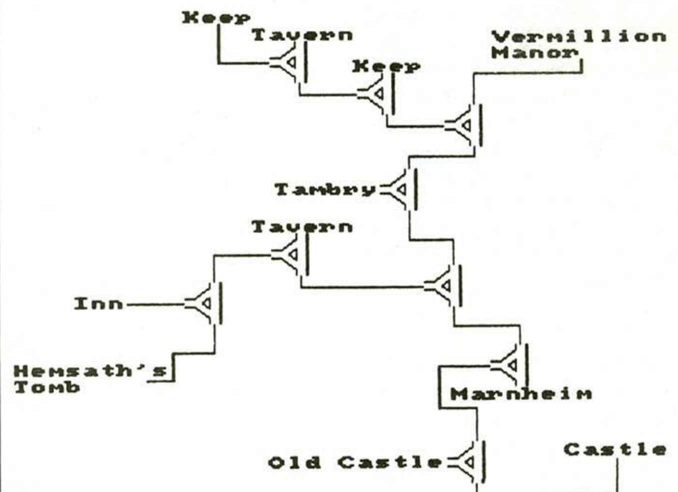
SAVE SUPER SHOTS: Das letzte Ding, das Sie in diesem Level an sich nehmen sollten, ist das Superschuß-Amulett. Sie sollten es jedoch nicht benutzen, da Sie mit zehn Superschüssen in den Ausgang des Levels müssen.

USE TRANSPORTABILITY: In diesen Levels müssen Sie einen vorhandenen Transmitter drei- bis fünfzehnmal benutzen. Ein wenig Experimetieren kann hier nicht schaden.

BE PUSHY: Auch hier ein wenig ausprobieren. Schieben Sie zwei oder drei bewegliche Wände über den Exit und zerstören Sie sie dann.

DONT GET HIT: Lassen Sie sich nicht von gegnerischen Schüssen treffen. Auf diese





Art und Weise können Sie zwei unterschiedliche Extraräume erreichen, jedoch nicht, bevor Sie das zwölfte Level hinter sich gelassen haben.

Firefly

Auch wenn Sie Firefly bereits von oben nach unten und von rechts nach links durchgespielt haben, sollten Sie trotzdem einmal versuchen, folgende Eingaben in der Highscore-Tabelle anzuwenden:

TALBOT HORIZON
SOUND N VISION
YNOT
XAN
XR THREE I
MAX DIF
WIN GAMBLES
LITTLE MICH
PET SHOP BOYS
KATE BUSH
SPECIAL FX

Abgesehen von diesen Eingaben soll es bei Firefly auch einen Cheat-Mode geben, der über spezielle Eingaben in die Highscore-Tabelle aktiviert wird. Mit der Eingabe: NO METERS wird der Cheat-Mode aktiviert und mit MAX DIF wieder ausgeschaltet.

Fary Tale tales

Sicherlich eines der schönsten Rollenspiele ist das Fary Tale-Adventure von Microillusions. Zu diesem außerordentlich komplexen Programm haben wir Tips, Tricks und Landkarten aus dem legendenumrankten Lande Holm.

Lassen Sie uns ganz dezent mit einigen allgemeinen Tips zum Überleben und Vorankommen beginnen. Am Anfang des Spiels sollten Sie alle Gegenstände, welche Sie in Tambry finden können, mit sich nehmen.

Um Waffen und Magie-Utensilien zu sammeln, eignet sich am besten der Friedhof, der am Weg Richtung Marnheim liegt. Stellen Sie sich hinter den Zaun und greifen Sie die Feinde von dort aus an. So werden Sie nicht getroffen, es sei denn, Sie bekommen es mit Magiern der Bogenschützen zu tun, diese können auf Distanz kämpfen.

Wenn Sie allerdings mit einem 'Dirk' kämpfen, funktioniert dieser Trick nicht.



Die Steinkreise, die im Lande Holm weit verbreitet sind, helfen beim Vorankommen ungemein, da es sich bei ihnen um Transporter handelt. Diese Sprünge können so manche lange Reise erheblich verkürzen. Und da ja bekanntlich nichts ohne Magie geht, kostet jeder Sprung einen blauen Stein. Wenn Sie verletzt werden sollten, benutzen Sie 'Vials', um Ihre Gesundheit wiederherzustellen.

Um die Eingänge zu den Verliesen und Höhlen zu finden, benutzen Sie am besten Totems.

Schlüssel verbrauchen sich nach einmaliger Benutzung, also seien Sie sparsam damit.

Wanderern und Bettlern ab und zu Geld geben; dadurch steigt der 'Kindness'-Wert und im weiteren Spiel wird es einfacher, anderen Spielpersonen Informationen zu entlocken.

Ein Ring hält alle Feinde und ihre Schüsse für kurze Zeit an. Dieses Werkzeug hat sich besonders in der Drachenhöhle bewährt.

In Grimwood ist besondere Vorsicht geboten. Wer auf der großen Lichtung auch nur einen Fuß in den Sumpf setzt, findet sich in einem unterirdischen Labyrinth wieder, dessen Ausgang nicht auf der hier abgedruckten Karte eingezeichnet ist. Wer also nicht unbedingt Grimwood komplett kartographieren möchte, sollte sich vorsichtig um den Sumpf herumtasten! Vorsicht vor dem Lichtstrahl, mit dem die Hexe kämpft. Hier sollten Sie den Zauberstab (Magic Wand) einsetzen.

'Azal' ist nur zugänglich, wenn man im Besitz aller fünf goldenen Statuen ist.

Nun, soweit unsere allgemeinen Tips zu Fary-Tale-Adventure. Jetzt folgen konkrete Wege, um das Spiel komplett zu meistern. Also, wer sich nicht den Spaß mit einer Schritt-für-Schritt-Lösung verderben möchte, sollte den nun folgenden Text nicht lesen oder zumindest schnell wieder vergessen. Der erste Weg sollte den Spieler zu dem Schloß der guten Fee führen. Von ihr bekommt man die erste der fünf goldenen Statuen und bis zu 65 Glückspunkte geschenkt.

Danach suchen wir die Drachenhöhle auf. Hat man das monströse Drachenbiest überwunden, sollte der Spieler bei gründlicher Suche einen Zauberstab finden.

Die nächste Reise durch das Land Holm führt den Spieler nach Marnheim. Bei einer Audienz beim König erfährt man von diesem, daß seine liebliche Tochter entführt worden ist. Als strahlender Held, der man ist, entschließt man sich natürlich gleich, das arme Geschöpf zu retten. Von Marnheim geht es weiter nach Osten, zum Wachturm, der an der Küste auf einer Halbinsel steht. Dort findet man eine Muschel.

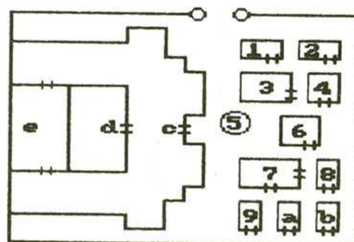
Der düstere Grimwood ist das nächste Ziel unseres Helden. Dort finden wir an einer Feuerstelle eine weitere goldene Statue. Wenn Sie noch tiefer in den Wald eindringen (siehe Karte), gelangt Ihr Held zu einer Hexe, die besiegt werden muß, da die Spielfigur deren goldenes Lasso braucht.

Wandern Sie zu dem Steinkreis, der sich südlich der Wüste befindet. Dort gehen Sie ans Meeresufer und rufen mit einer Muschel eine Schildkröte herbei. Auf deren Rücken gelangt unser tapferer Recke zur Schwaneninsel. Mit dem goldenen Lasso können Sie hier nun den Schwan bändigen, auf dem der Held bis zum Spielende herumfliegen kann.

Solchermaßen beschwingt, begeben Sie sich zu Hemsaths Gruft. In den unheiligen Tiefen dieses unterirdischen Labyrinths findet man die dritte goldene Statue und einen alten, gammligen Knochen.

Mit diesem Knochen reist man zum Friedhof, der an

Marnheim



1) Leer
2) Leer
3) 50 Gold,1 Vial (grey Key)
4) Leer
5) Bettler
6) Priester, heilt Wunden grey Key
7) Leer
8) Leer
9) 4 Food (grey Key)
a) 6 Food (grey Key)
b) Person (grey Key)
c) Eingang zum Palast (white Key)
d) Innenhof (nicht zugänglich)
e) Thronsaal (gold Key)

der Straße nach Marnheim liegt. Wenn Ihr Held dort bis Mitternacht wartet, sollte ein Skelett erscheinen, das den Knochen gegen einen Kristallsplitter tauscht.



Der nächste Flug auf dem Schwan führt in die Berge zum Sonnenstein. Ganz in dessen Nähe findet sich das Verlies, in dem die Tochter des Königs von Marnheim gefangengehalten wird. Nach deren Rettung befinden wir uns wieder in Marnheim und nehmen die Früchte unserer Tapferkeit entgegen: Die vierte goldene Statuette!

Die letzte der heißbegehrten goldenen Statuen kann nach gründlicher Suche in einem alten Schloß gefunden werden.

Nun sollte sich Ihr Recke auf die Suche nach der legendenumwobenen Wüstenstadt Azal machen. Dort können Sie nach genauer Suche eine Rose mit besonderen Eigenschaften finden: Sie kann Lava erstarren lassen und beherrscht ein Kunststück, das Ihr Held noch dringend brauchen wird.

Nun beginnt der letzte Teil des Abenteuers. In der Zitadelle der Verdammnis kommt es zum großen Schlußkampf zwischen Ihrem Helden und dem verderbten Zauberer, den es zu besiegen gilt!

Radioaktive Pfützen

Bei dem neuen Spiel von SSI, Pool of Radiance, sollten Sie zu Beginn davon Abstand nehmen, eine eigene Party mit eigenen Charakteren aufzubauen. Benutzen Sie lieber die auf der Originaldisk befindliche Truppe.

Nachdem Sie durch den 'Guide' durch Phlan geführt wurden, begeben Sie sich zu dem Eingang der Slums. Die ersten beiden Lokationen der Slums sollten Sie im 'Search'-Mode durchqueren.

In den Slums kommt es über kurz oder lang zu Konfrontationen mit den diversen, die Slums durchstreifenden Monstern. Nach siegreichem Kampf sollten Sie alle von den überwundenen Gegnern hinterlassenen Gegenstände und Waffen an sich nehmen. Besonderes Augenmerk sollte auf allen Arten von Distanzwaffen liegen. Finden Sie solche, rüsten Sie damit so schnell wie möglich Ihre Truppe aus. Überschüssige Waffen können Sie in den Geschäften von Phlan in klingende Münze umwandeln.



Die Insel des bösen Magiers sollten Sie im Interesse Ihrer Helden erst aufsuchen, wenn dieselben ein wenig kräftiger, das heißt, einige Stufen gewachsen sind. Wenn Sie doch selbstkreierte Charaktere verwenden möchten, sollten Sie bei der Erstellung nicht nur darauf achten, daß außer deren spezifischen Attributen (z.B. Magier-Intelligenz) auch ein hoher 'Dexterity'-Wert gegeben ist.

Eigene Personen in das Spiel zu bringen, ist schwer, da die Jungs wie die Fliegen sterben, sobald es zu Gefechten kommt. Eine probate Methode, doch nach und nach zu einer eigenen Party zu kommen, ist folgende: Gestalten Sie sich einen Charakter und achten Sie auf gute Werte. Entfernen Sie nun aus der dem Spiel beiliegenden Party einen Charakter und 'saven' Sie diesen ab. Nehmen Sie nun Ihren eigenen Charakter in die Party auf. Ziehen Sie in die Stadt und bauen diesen Kämpfer auf, das heißt, nicht nur ihn in eine höhere Charakterstufe zu bringen, sondern in erster Linie dafür zu sorgen, daß er gut ausgerüstet wird (Waffen & Rüstung, Plate Mail ist allen anderen konventionellen Rüstungen vorzuziehen).

Bei einigen langen Spielsitzungen hat sich folgende Charaktergruppierung als sehr widerstandsfähig erwiesen:

Priester
Magier
Kämpfer / Magier
Kämpfer / Priester
Kämpfer / Dieb
Kämpfer

Die sogenannten Multi-Class-Charaktere sind im Kampf sehr effektiv. Sie haben allerdings den Nachteil, bedeutend langsamer zu 'wachsen' als ein Charakter mit nur einem Beruf.

Damit sind wir am Ende dieser Kurz-Tip-Sammlung, in die sich sogar eine Komplettlösung eingeschlichen hat.

(hs)

Alarm in Britain – Teil Eins

Die ersten Schritte in der Welt von Ultima V

Ultima, eines der besten Rollenspiele, hat eine weitere Fortsetzung gefunden: Ultima V. Nachdem sich der Spieler bei Ultima IV zum Avatar hochgekämpft hat, geht es in Ultima V um das Aufspüren des verschwundenen Lord British und die Bekämpfung seiner Widersacher.

Die Geschichte beginnt in einer finsteren Nacht, jenseits unseres Vorstellungsvermögens. Eine magische Münze beginnt sich über Ihrem Bett zu materialisieren. Das ist das Zeichen. Sie werden in der Parallelwelt Britannia gebraucht. Sie eilen zu Ihrer wohlgehüteten Schatztruhe und rüsten sich für eine lange Reise aus. Durch eines der geheimnisvollen 'Moontore' (Moongates) werden Sie nach Britannia teleportiert. Kaum dort angekommen, fangen die Schwierigkeiten an. Drei finstere Dämonen, die drei Shadowlords, tauchen vor Ihren Augen auf und attackieren Ihren besten Freund, Shamino. Mit letzter Kraft schleppen Sie ihn zu Iolo, der in seiner Hüte in der Nähe wohnt. Hier beginnt Ihre Aufgabe und Sie erfahren, was passiert ist: Lord British ist verschwunden. Der hinterlistige Blackthorn hat die Krone an sich genommen und regiert nun mit einer zweifelhaften Moral und düsteren Verbündeten. Sie müssen versuchen, Hinweise über den Verbleib von Lord British zu sammeln, Blackthorn und seine Verbündeten ausschalten und eine geheimnisvolle Widerstandsbewegung ausfindig machen. Doch bevor es nun losgeht, muß der Spielercharakter geprüft werden. Eine geheimnisvolle Zigeunerin stellt knifflige Fragen, deren Antworten die späteren Charakterpunkte wie Stärke, Intelligenz oder Gewandtheit festlegen. Für alle die sich schon durch Ultima IV geschlagen haben, gibt es eine gute Nachricht: Es besteht die Option, den Avatar zu übernehmen. Sind nun alle Prüfungen überstanden, sollten Sie sich als erstes Ihre Ausrüstung (Equipment), Ihre Gegenstände (Items), Ihre Bewaffnung (Arms), die verfügbaren Zaubersprüche (Spells) und die für die Sprüche notwendigen Kräuter (Reagents) anschauen. Schnell stellt man fest, daß hier noch einiges im argen liegt. Nachdem die Umgebung gemustert wurde, ist es ratsam Shamino mit ein bis zwei gelben Elixieren etwas zu stärken, damit er nicht gleich vom nächsten Windstoß umgehauen wird. Die nächste Siedlung ist Empath Abbey, nord-westlich von Iolos Hütte. Hier sollten Sie nach Julia und Toshi Ausschau halten. Durch push und search finden sich hier auch einige nützliche Dinge, die am Anfang weiter helfen. Daß ein Pferd weiterhilft, sollte man besonders dann nicht vergessen, wenn ein Brunnen seine Dienste anbietet.



Ist man übrigens mit dem Pferd unterwegs, sollte es vor einer Stadt verlassen werden. Es kann einem sonst passieren, daß es einfach verschwindet. Das Gespräch mit dem Barden von Empath Abbey gibt über den Verbleib des königlichen Komponisten Aufschluß, der ein wichtiger Teil des Puzzles ist. Auch im weiteren Verlauf ist das Gespräch mit den Bewohnern von Britannia die wichtigste Informationsquelle. Von ihnen erfahren Sie die Meditationslaute (Mantra) für die Schreine (Shrines) der acht Tugenden, die Lösungsworte (Words of Power) für die Öffnung der acht Dungeons, und noch manche Geheimnisse über Kräuter, Zaubersprüche, Waffen, Unterdrückung und Widerstand. Die Bewohner haben meistens einen geregelten Tagesablauf. Pünktlich um Zwölf machen die meisten Händler eine Mittagspause. Nach getaner Arbeit, gegen Einbruch der Dunkelheit, treffen sich fast alle im nächsten Pub, anschließend ist Nachtruhe angesagt.

Einen Überblick über die Charakter bietet Bild 2

Eine Ausnahme bilden die Kräuterhändler. Die meisten sind Langschläfer haben dafür aber abends länger auf.

Name:	Str.:	Int.:	Dex.:	HM:	Ex.:	Magical:	Art:
Shamino	20	16	22	66	167	-	M-L2-Fighter
Iolo	19	17	21	90	255	8	M-L3-Bard
Toshi	17	16	21	30	67	8	M-L1-Bard
Julia	21	18	19	60	144	9	F-L2-Bard
Gwenno	17	17	22	90	255	8	F-L3-Bard
Cpt. Johne	14	24	20	60	234	24	M-L4-Mage
Dupre	22	16	18	90	268	-	M-L3-Fighter
Sentri	23	19	20	60	101	-	M-L2-Fighter
Maxwell	22	14	19	60	250	-	M-L2-Fighter
Mariah	12	22	20			22	F-L3-Mage
Jaana	15	21	17			21	F-L2-Mage
Geoffrey	24	16	21	90		-	M-L3-Fighter
Katrina	22	18	21		800	-	F-L5-Fighter
Gorn	21	15	19			-	M-L2-Fighter

Danach sollten Sie sich bei Ihrem Weg durch Britannia auch richten, obwohl an einigen Orten auch nachts, besonders um Mitternacht, einiges los ist.

Das Gespräch ist das wichtigste

Von Empath Abbey aus versuchen Sie am besten Britain, westlich von Lord British Castle, zu erreichen. Aufgepaßt! Ist die Luft beim Eintritt in eine Stadt von Verlogenheit (Falsehood), Feigheit (Cowardice) oder Haß (Hatred) verpestet, sollte ein Bogen um die Stadt geschlagen werden. Dies könnte zu einem gemütlichen Lagerfeuer unter freiem Himmel genutzt werden. So mancher Abenteurer berichtet übrigens von seltsamen Erscheinungen beim Campieren. Auf eine Wache sollte in keinem Fall verzichtet werden. Nicht wenige Monster haben nämlich schlafende Abenteurer auf ihrer Speisekarte ganz oben stehen. Einmal in Britain angekommen, sollten Sie die Party als erstes mit Distanzwaffen für den Kampf ausrüsten. Die Schleuder (Sling) ist für den Anfang wohl das beste. Beim Schmied wartet ein Sling-Experte auf die Party. Eine Putzfrau weiß über Gerüchte von mystischen Waffen zu berichten. Eb hat eine Vorliebe für seltenes Glas. Ein Abenteurer hat sich näher mit der Tugend des Mitleides (Compassion) beschäftigt. Annon ist ein Mitglied des großen Konzils. Das Konzil hat mit den Words of Power die Dungeons verschlossen. Folglich erfährt man von ihnen auch die Worte, um sie wieder zu öffnen. Aber Vorsicht! Im späteren Spielverlauf wird es unumgänglich sein, ein Mitglied des Konzils zu verraten, um weiter zu kommen. Diesen Schritt sollten Sie aber erst unternehmen, wenn Sie alle Words of Power zusammen haben. In Britain weiß auch jemand eine ganze Menge über die Widerstandsbewegung (Resistance). Gerade diese Widerstandsbewegung, die gegen Blackthorn, die drei Shadowlords und all deren Kreaturen kämpfen, wird im weiteren Spielverlauf eine zentrale Rolle spielen. Obwohl Lord British Castle und die drei Dörfer West-, Nord- oder Ost-Britanny in greifbarer Nähe liegen, ist eine Reise nach Minoc das beste, warum, wird später deutlich. Auf dem Weg dorthin sind auch die ersten Auseinandersetzungen mit den ach so lästigen Monstern fällig. Gegen Dämonen und Drachen haben Sie am Anfang keine Chance. Mit allen anderen kann man sich ruhig prügeln. Aber Vorsicht! So manches Ungeheuer spuckt, schießt und schlägt auch nicht schlecht. Auf jedenfall sollte darauf geachtet werden, daß die Mitstreiter nicht über den Jordan wandern. Es gibt zwar verschiedene Möglichkeiten, Verstorbene wieder zum Leben zu erwecken, doch bedeutet dies den Verlust aller Erfahrungspunkte und die daraus resultierende Herabsetzung des maximalen Hitponts (HM). Das frühzeitige Ableben kann durch Flucht, der Einnahme des gelben Zaubertrankes oder der Beschwörung des Zauberspruches MANI verhindert werden. Doch allein im Kampf lassen sich die Erfahrungspunkte vermehren. Im Gegensatz z.B. zu Bards Tale, gewinnt nur derjenige weitere Erfahrungspunkte, der einen Gegner ausschaltet. So besteht die Möglichkeit, einzelne Charaktere gezielt zu entwickeln.

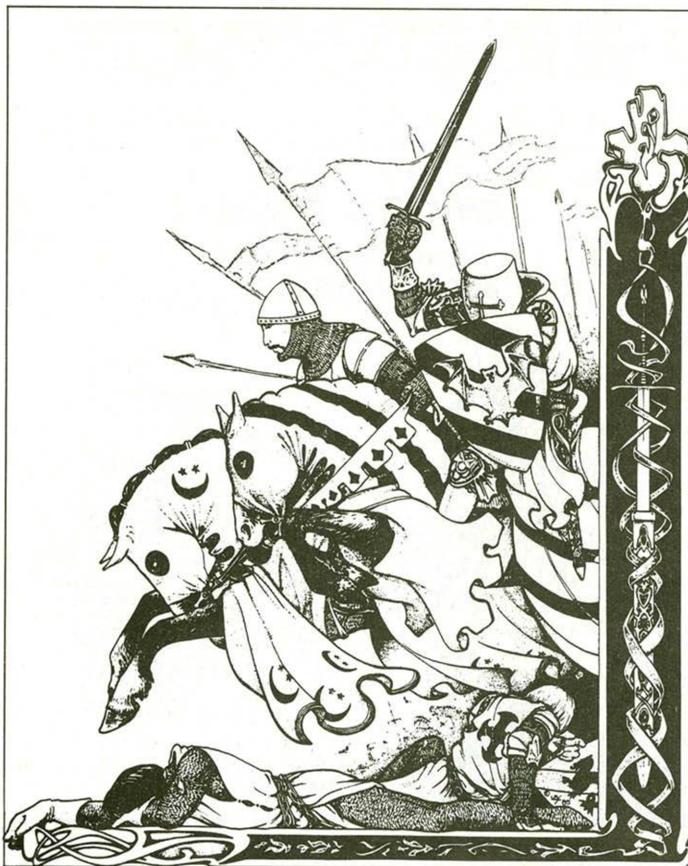
```
            1 (Avatar)

        2           3

    5         4          6

Startposition der Party während eines Kampfes
```



Das Bild 1 zeigt eine Auflistung der Monster und die dazugehörigen Erfahrungspunkte sowie einige Eigenschaften.

Ist der Kampf gewonnen, gilt es natürlich, die Beute zu erkunden. Doch warten hier einige Fallen. Sicherlich gibt es dazu den richtigen Zauberspruch, doch ist ein Mitstreiter einmal vergiftet, sollte dieser alle restlichen Schätze bergen, bevor er geheilt wird. Nach der Ankunft in Minoc sollte der Wache unbedingt aus dem Weg gegangen werden, es sei denn, der Verlust der Hälfte Ihrer Barschaft wäre nicht weiter bedauerlich. Den Bettler sollten Sie nicht verachten, er weiß, warum sich eine Reise nach Minoc immer lohnt.

Ein Arzt heilt Wunden kostenlos

Der Arzt in Minoc heilt die Wunden Ihrer Gruppe, ohne Gold dafür zu nehmen. In Minoc weiß ein Mitglied des großen Konzil das Schlüsselwort zu einem Dungeon. Weiterhin weiß ein junges Mädchen die Mantra für den in nächster Nähe liegenden Schrein. Tactus, der Waffenschmied, ist einer der Nutznießer der derzeitigen Unruhe, vielleicht weiß er etwas über die Unterdrücker. Sind alle Utensilien eingesammelt, sollten Sie die Rückreise in Richtung Lord British Castle antreten. Bevor Sie dem Schloß von Lord British seine Geheimnisse entreißen, sollten Sie mal in den Keller schauen. Dort finden Sie einen Raum, der sich mit normalen Schlüsseln nicht öffnen läßt. Hier hilft ein Gegenstand, der in Minoc verborgen ist. Mit dem, was Sie in diesem Raum finden, können Sie sich jetzt richtig ausrüsten und sind nun für das Erste gegen alle möglichen Monster gewappnet. Alles Überschüssige kann beim nächsten Waffenhändler versetzt werden. Allgemeine Tips: Insgesamt können Sie fünf weitere Mitstreiter in Ihre Party aufnehmen. Bis nicht alle 16 Charaktere einmal aufgenommen wurden, sollte der sechste Slot immer frei bleiben. Wer weiß, ob nicht an der nächsten Ecke ein starker Magier wartet. Um die Wahl ein wenig zu erleichtern, sind in Bild 2 einige Streiter mit ihren Ausgangswerten aufgeführt.

In Britannia selber erfolgen die Angriffe der Monster oft von links. Deshalb ist es sinnvoll, die stärksten Spieler linksvorne zu plazieren. Die Slotnumbern und die Aufstellung im Kampf ist etwas verwirrend, wie Bild 3 zeigt.

Sind die Hitpoints eines Spielers unter 15, sollte er auf Platz 4 gesetzt werden. Hier ist er am besten geschützt und kann sich am schnellsten verdrücken, wenn es brennzlig wird. Dies gilt aber nicht für die Dungeons. Magier sollten nicht mit besonders schwerer Rüstung belastet werden, und am wohlsten fühlen sie sich in der hinteren Reihe. Aber Vorsicht! Bei Sprüchen, wie IN NOX GRAV oder IN FLAM HUR, können auch die eigenen Mannen getroffen werden, deshalb sollten sie mit Bedacht benutzt werden. Hierfür ist der Avatar prädestiniert. Im Gegensatz zu allen anderen Rollenspielen kann nicht einfach drauflos gezaubert werden.

Vorsicht beim Mischen der Zauberkräuter

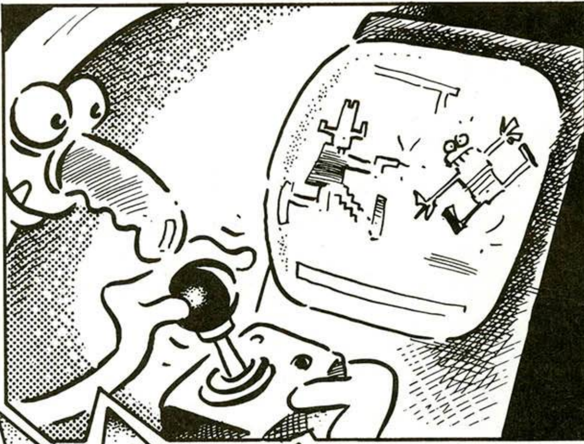
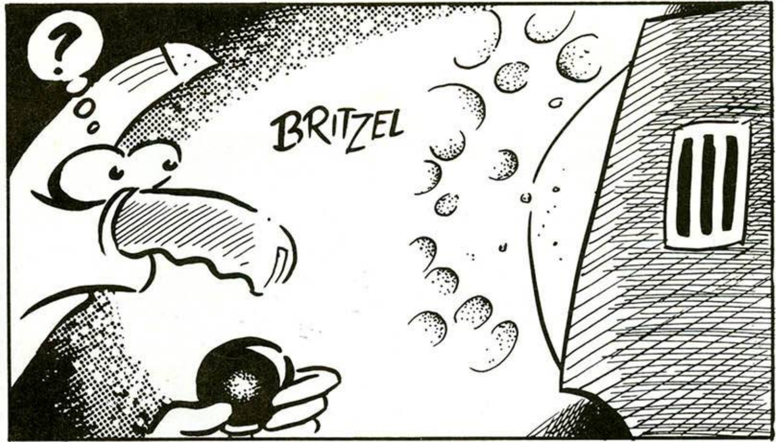
Zuerst müssen die richtigen Kräuter besorgt werden und dann peinlich genau nach der Vorschrift gemixt werden. Wird die Mischanweisung nicht genau befolgt, kann dies verheerende Folgen haben. Das Richtige für professionelle Barmixer. Das erste überschüssige Geld sollte sofort in Kräuter gesteckt werden. Ginseng und Garlic sollten immer in großer Menge vorhanden sein, da sie u.a. für AN NOX, den wohl wichtigsten Spruch gebraucht werden. AN NOX hilft gegen Vergiftungen aller Art, und gerade am Anfang fängt man sich eine solche schneller ein, als man glaubt. Man munkelt, daß Mandrake in den BLODDY PLAINS und Nightshade im SPIRITWOOD zu finden sei. In Skara Brae weiß man mehr.

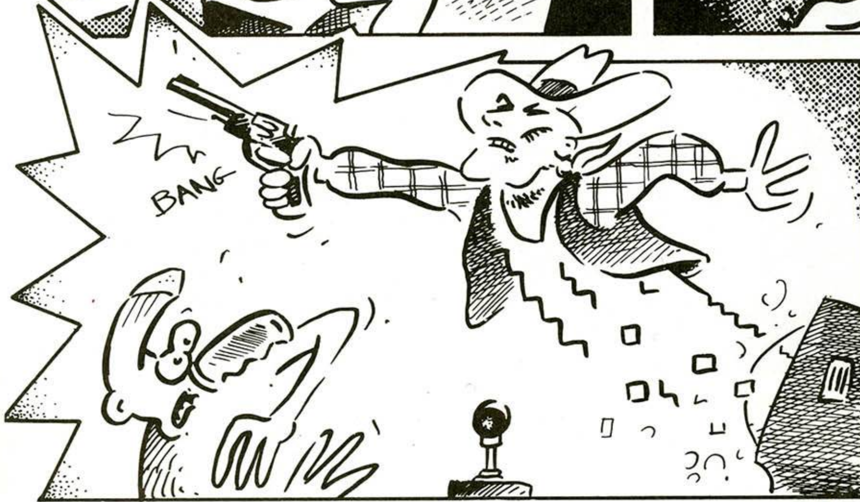
Die nächste Folge: Alarm in Britain Teil 2
Drachen, Dämonen und Dungeons

(Detlef Burghart/mm)

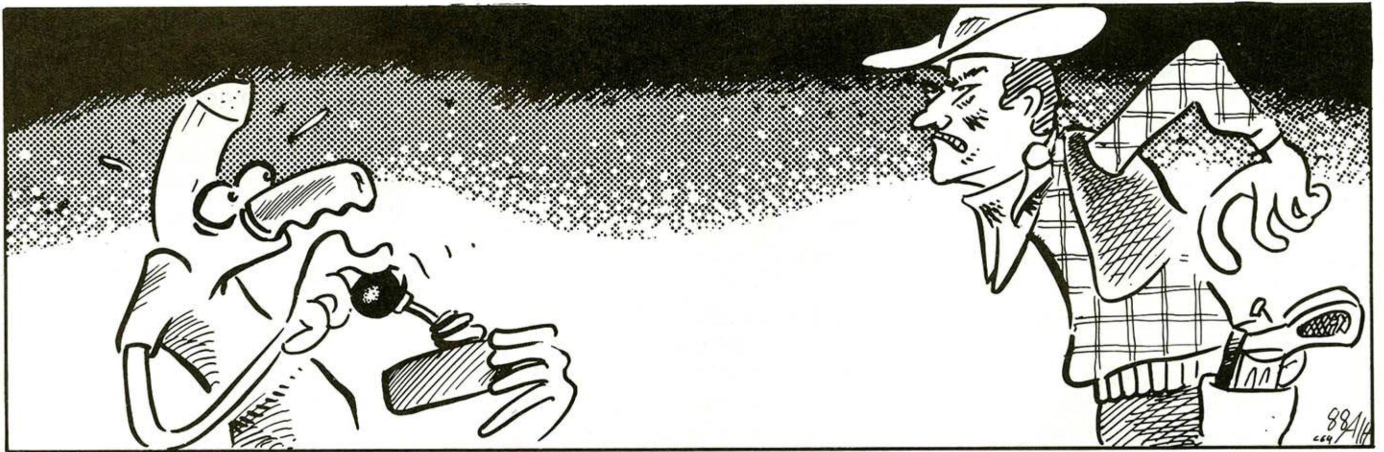
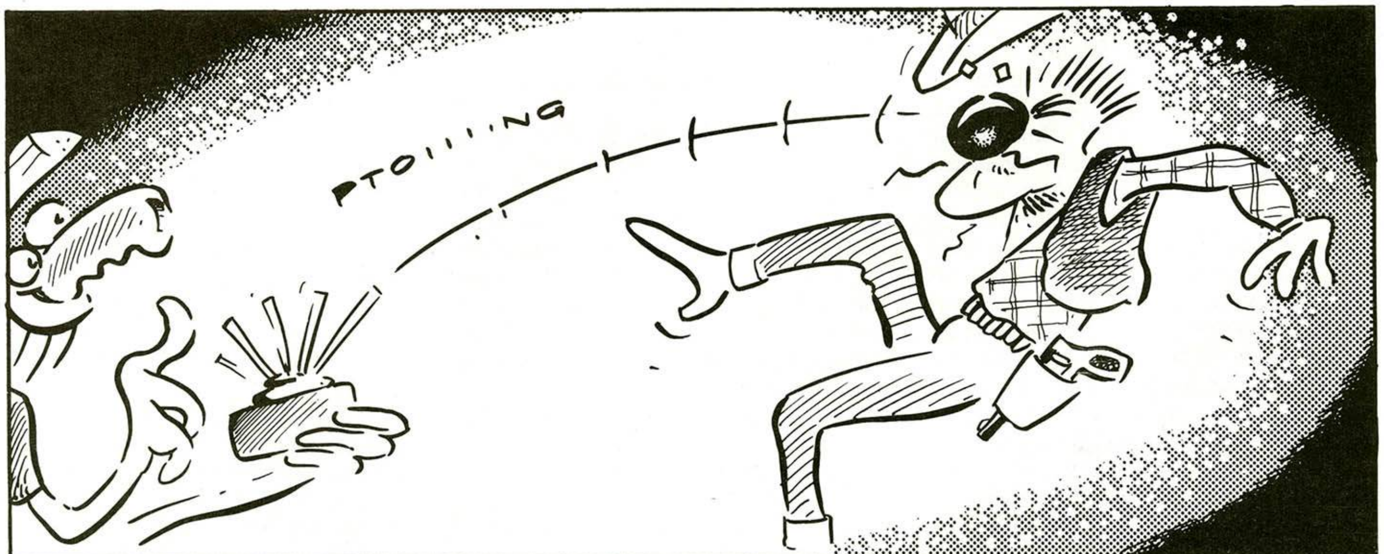
Monster	Erfahrungspunkte	Magie	Distanzwaffen
Landmonster:			
Insects	2	Nein	Nein
Bats	2	Nein	Nein
Giant Rats	3	Nein	Nein
Slime	3	Nein	Nein
Giant Spiders	3	Nein	Nein
Snakes	3	Nein	Ja
Orcs	3	Nein	Nein
Trolls	4	Nein	Ja
Ettins	8	Nein	Ja
Headless	6	Nein	Nein
Gremlins	3	Nein	Nein
Gazer	8	Ja	Nein
Mongbats	6	Nein	Nein
Rotworms	2	Nein	Nein
Gorgoyles	6	Nein	Nein
Guards	25	Nein	Ja
Mage	3	Ja	Ja
Mimics	8	Nein	Nein
Reapers	11	Ja	Ja
Wisps	11	Ja	Nein
Sand Traps	11	Nein	Nein
Dragons	25	Ja	Ja
Seamonsters:			
Sharks	6	Nein	Nein
Sea Horses	8	Nein	Ja
Squids	13	Nein	Ja
Pirates	4	Nein	Ja
Sea Serpents	18	Nein	Ja
Monster des Jenseits:			
Ghosts	6	Nein	Nein
Skeletons	6	Nein	Nein
Daemons	19	Ja	Ja

JONNY JOYSTICK







Bildschirmfoto: MS/Dos

Roger Wilco fegt weiter

Gamers Message zu Space Quest II

Schritt für Schritt der Weg zum Erfolg in Space Quest II. Neben der Lösung aber auch einige Hinweise auf die "schönsten Abgänge" in diesem Spiel, angesichts der humorvollen Kommentare der Autoren eine wertvolle Ergänzung jeder Reiseroute...

Deckschrubben ist angesagt

Zu Beginn unserer Odyssee tun wir das, was wir Kraft unseres Amtes am besten können, nämlich kräftig schrubben. Abgelenkt von den akkustischen Signalen unserer Armbanduhr lassen wir den Besen sausen (folgen wir ihm, ist der erste Rüffel fällig) und blicken auf die Uhr. Was die Stunde geschlagen hat, erfahren wir durch Druck auf die entsprechenden Tasten - dazu sind sie ja schließlich da. Der freundlichen Aufforderung unseres Chefs widersetzen wir uns natürlich nicht und begeben uns in die Schleuse. Dort angekommen, ziehen wir uns erst einmal um (wagen Sie es nicht, ihrem Chef im Raumanzug unter die Augen zu treten!) und besorgen uns einige wichtige Gegenstände aus unserem Schrank. So ausgestattet, begeben wir uns zu unserem Boß, der uns prompt weitere Dreckarbeit zuteilt. Den neuen Arbeitsplatz erreichen wir per Schnellbahn im hinteren Teil des Bildes und betreten in Erfüllung unserer Pflichten das Shuttle. Von da an werden wir von den Ereignissen überrollt und können das, was uns widerfährt, nur noch durch Drücken von ENTER quittieren...

Willkommen auf Labion...

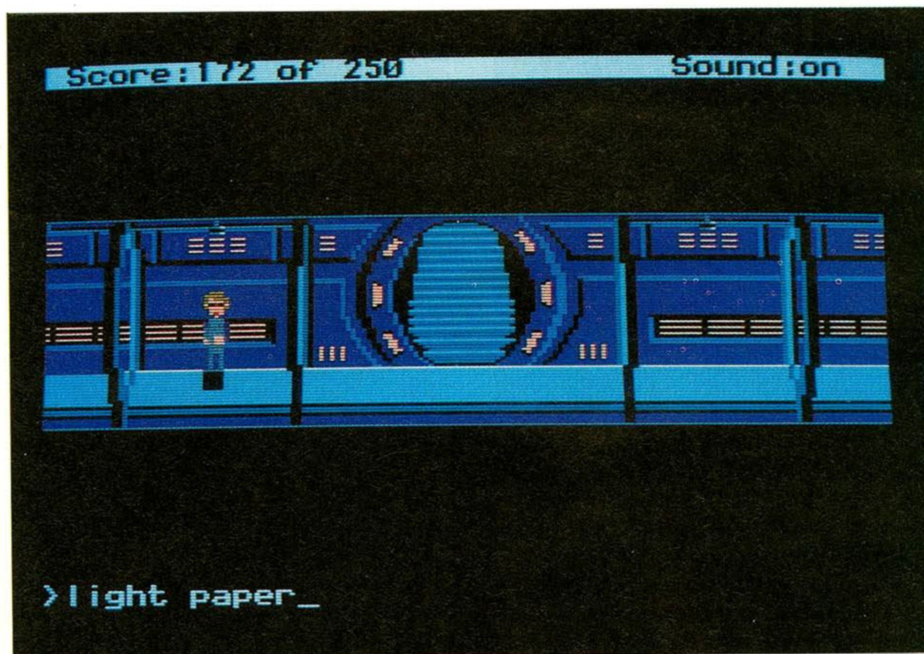
Genießen wir also die schöne Grafik, bis wir unsanft auf dem Boden der Realitäten - bzw. Labion - wieder aufwachen. Eine Keycard ist in diesem Genre eigentlich nicht wegzudenken, wir finden sie bei dem "komprimierten" Wächter. Beim Belauschen der Stille des Waldes fällt uns das Piepsen des Ortungsgerätes auf, welches wir tunlichst abschalten sollten. An dieser Stelle könnten wir uns schon zwei schöne Abgänge erlauben: wenn nicht beim Verlassen des Bildes in der Mitte rechts per Fallgrube, dann spätestens bei der Erkundung des Geschmacks der mutierten Champignons im folgenden rechten Bild. (Wir schmecken ihnen wirklich gut...)

Nach diesen Mißerfolgen schlagen wir uns am besten nach mittig ins Gebüsch. Beim Aufstellen der Lauscher hören wir etwas von vorne rechts, bei näherer Erkundung finden wir ein Männchen an einem Baum hängend. Im Zuge einer korrekten Lösung des Spiels sollte man hier freundlich sein und den Alien aus seiner Zwangslage befreien, sonst rächt es sich später bitter...

Zurück im vorigen Bild empfiehlt es sich, einen sicheren Punkt in der Mitte rechts, aufzusuchen, denn in Kürze droht ein Suchtrupp mit recht rabiaten Methoden aufzutauchen. Diese Stelle gibt es wirklich, sie ist allerdings schwer zu finden und wird mit fünf Punkten honoriert. Anschließend folgen wir der Steigung und wechseln oben links ins nächste Bild. Dort finden wir einen Briefkasten, senden unsere Bestellung ab und erhalten eine praktische Pfeife. Dudeln Sie ruhig schon etwas, gebraucht wird sie allerdings erst später. Im unteren Teil des Bildes geht es weiter, wir nehmen die Abkürzung über die Klippe - einer der wenigen Abstürze, die man hier überlebt.

Unten angekommen, versorgen wir uns mit einer Spore und wechseln nach hinten in die Mitte. Wenn wir vorher freundlich waren, zeigt uns besagter Alien, was zu tun ist: durch das Labyrinth der Wurzeln und einige Beeren sammeln. Und natürlich wieder zurück... Angesichts des rabiaten Verhaltens der Pflanze empfiehlt es sich, jedes erkämpfte Pixel abzuspeichern! Zurück über die Mitte vorne und Mitte rechts auf die bereits bekannte Lichtung, die wir diesmal hinten rechts verlassen. Hier gibt uns der nette Alien wieder einen Hinweis, wie wir durch den Sumpf kommen, wenn nicht, sollten wir uns nach dem erfolglosen Versuch einmal mit den Beeren einreiben (RUB BERRIES ON SKIN).

Den Sumpf durchqueren wir am besten am oberen Bildrand, sobald wir im folgenden Bild den Boden unter den Füßen verlieren, sollten wir die Luft anhalten (HOLD BREATH) und die Unterwasserwelt einmal näher erkunden. Wir finden ein leuchtendes Juwel, welches uns später noch klare Sicht verschaffen wird. Nach diesem kleinen Tauchkurs gehen wir weiter rechts bis zum hohlen Baum, der, einmal erklommen, eine wichtige



Bildschirmfoto: MS/Dos

Brücke im Adventure bildet. Einmal drüben, geht es immer weiter, bis wir in eine Falle treten... (Man beachte die Anspielungen!)

Nach zwei Kommunikationsversuchen kommt uns unser Peiniger etwas näher, so daß wir ihn mit der Spore ins Jenseits befördern können. Eine Durchsuchung bringt einen Schlüssel ans Tageslicht, mit dem wir uns befreien können. Das Seil geschnappt und in der Mitte ab nach hinten, nach einigen (tödlichen) Belehrungsversuchen durch empörte Wächter nach links vorne, und wir finden uns an einer altbekannten Stelle wieder...

Der Weg nach oben führt nach unten...

Wenn wir schon ein Seil haben, so sollten wir es auch an dieser Stelle benutzen und uns diskret abseilen (TIE ROPE TO LOG, CLIMB ROPE). Den Vetter von Godzilla setzen wir durch einige Manöver außer Gefecht, um deren Brillianz uns auch Tarzan beneiden würde. In der Höhle verschaffen wir uns durch das Juwel etwas Licht (HOLD GEM), der Absturz ist jedoch unvermeidlich. Unten angekommen, rächt es sich spätestens jetzt, daß wir dem Alien doch nicht geholfen haben. Ansonsten brauchen wir nur das Word zu sagen, um mit Hilfe der Aliens weiterzukommen. Aber welches Wort? Angesichts solcher linguistischer Spitzfindigkeiten sagen wir einfach das Wort (SAY THE WORD), und schon eröffnen sich neue Perspektiven und Gänge...

Wenn es Ihnen im folgenden schwarz vor den Augen wird und das GEM (übrigens keine Reklame eines Softwarehauses) vermißt wird, hätten Sie es wohl doch besser nach dem Sturz wieder aufgelesen, denn dort haben Sie es auch verloren... Da beide Hände voll sind, bringen wir das GEM in einem der wenigen freien Plätze unter (PUT GEM INTO MOUTH), und schon haben wir wieder einen lichten Moment. Beigefügte Karte zeigt, daß der Weg nach rechts unten führt, ein Exkurs nach rechts oben erlaubt das (recht unangenehme) Kennenlernen einer weiteren Lebensform von Labion...

In der Höhle angekommen, halten wir uns weiter rechts bis zur letzten Abzweigung. Das Ende dieses Weges ist vielleicht ein wenig überraschend, aber dennoch in Ordnung. Gut durchgewaschen halten wir uns weiter rechts, bis es nirgends weitergeht. Hier kommt nun die Pfeife zur Geltung, das daraufhin erscheinende "Krümelmonster" läßt sich mit dem Puzzle besänftigen. (Man sollte die Geister lieber aus einem gewissen Sicherheitsabstand rufen...)

Zu den Sternen...

Da das Terror Beast vom Rubix Cube ziemlich gefesselt ist, kommen wir problemlos an ihm vorbei, allerdings sollten wir auch noch in der Passage ein Steinchen mitnehmen. Damit besiegen wir in bester "David & Goliath"-Manier den Wachposten (SLING





Bildschirmfoto: MS/DOS

STONE AT GUARD) und verschaffen uns mit der Keycard Zutritt zur Shuttle-Plattform.

Das startbereite Shuttle bekommen wir mit der uns eigenen Intuition schnell in den Griff und verlassen souverän den ungastlichen Planeten. Die Freude währt allerdings nur kurz, denn bald zieht uns unser Gegenspieler Sludge Vohaul in seinen Bann. In seiner Asteroidenfestung angekommen, verlassen wir das Bild in der Mitte unten und stellen fest, daß wir dort nicht weiterkommen. Da die Herrschaften von Sierra aber recht freundlich sind, haben Sie einige Hilfsmittel im Asteroiden versteckt, die wir nur noch finden müssen.

Es existieren einige Gänge oberhalb der Landeplattform, sie sind durch Aufzüge links und rechts zugänglich. Damit es nicht zu einfach ist, ist das System etwas merkwürdig, aber was ist es in diesem Spiel nicht... Es ist empfehlenswert, das oberste Stockwerk nur vom linken Ende her zu betreten...

Tun Sie dies nicht, steht die Konfrontation mit einem ziemlich anschmiegsamen Wesen ins Haus. In einem alten Schlager heißt es zwar "Rote Lippen soll man küssen", tun Sie dies aber, so entstehen zwar keine unmittelbaren Folgen, kurz vor Ende des Spieles jedoch schlägt das Imperium voll zurück, und Sie werden (am eigenen Leibe) Zeuge eines Ereignisses, welches eifrigen Kinogängern aus dem Film ALIEN wohlbekannt ist...

Also betreten wir zunächst den rechten Aufzug, fahren in den fünften Stock und gehen dort rechts, bis Sie auf eine Tür stoßen. Sie öffnet sich auf Knopfdruck, neben einem Korb finden wir dort beim Durchsuchen einiger Overalls auch ein Feuerzeug. Die Erkundung der Beschaffenheit eines naheliegenden Fellbündels hat amüsante aber tödliche Nebeneffekte. Lassen wir dies also und begeben uns nach links zurück zum Lift und von dort aus zum vierten Stock. Wir folgen dem dortigen Gang, bis wir auf zwei Türen stoßen. Es ist egal, in welche wir eintreten. In der dortigen Bedürfnisanstalt sammeln wir etwas Papier, welches sich noch als recht nützlich erweisen wird. In die gleiche Richtung weitergehend, können wir in einem anderen Raum einen Seitenschneider auftreiben. Kurz danach erreichen wir den Aufzug am anderen Ende des Ganges (kein Fluß in Indien!). Dieser bringt uns in den dritten Stock. Dort finden wir bei näherer Forschung hinter der Türe einen Plunger, ein Gerät, welches vor allen Klempnern bekannt sein dürfte.

Da es keinen zweiten Stock gibt, finden wir uns sehr schnell am Ausgangspunkt wieder. Jetzt können wir endlich nach unten Mitte, die Falle überwinden wir mittels genauen Timings und des Plungers (PUT PLUNGER ON WALL - aber erst kurz vor knapp!) Hat sich der Boden jetzt wieder geschlossen, lassen wir den Plunger los (RELEASE GRIP) und erforschen die nähere Umgebung. Was wir dabei sehen, erfreut uns allerdings gar nicht; die fiesen Wallbots setzen wir mit einem gezielten Schauer außer Gefecht. Ein Blick an die Decke offenbart nämlich eine Sprinkleranlage; mit dem in den Korb gestopften, an richtiger Stelle plazierten Papier und dem Lighter machen wir ein kleines Feuer, welches die Sprinkler in und die Wallbots außer Betrieb setzt. So einfach kann es sein...

Showdown!

Frohen Mutes nach rechts stapfend betreten wir nun die geheimen Hallen des üblen Vohauls. Dieser wartet schon auf uns und verkleinert uns mit einer teuflischen Erfindung auf ein Mindestmaß. Das einzige, was wir vorher noch begutachten können, sind seine greulichen Versicherungsfritzen, ein Ansporn für den weiteren Kampf.

Mittels des Glasschneiders befreien wir uns aus der Käseglocke, in der wir eingesperrt sind. Da wir vorne links von "hilfreicher Hand" auf den Boden der Tatsachen zurück geholt werden, erforschen wir die Lüftungskanäle links in der Mitte und geraten dabei (ENTER VENT) in den technischen Mittelpunkt von Vohauls Herzschrittmacher, den wir mit einem beherzten Knopfdruck ausschalten. Nun brauchen wir nur an geeigneter Stelle noch dafür zu sorgen, daß wir wieder unsere richtige Größe erreichen (PULL SWITCH, TYPE ENLARGE), und unser Kampf kann weitergehen. Intensive Suche zeigt uns den Code, mit dem wir die Invasion der Versicherungsvertreter per Eingabe am Terminal (LOOK SCREEN) aufhalten können. Ist dies getan, brauchen wir nur noch unsere eigene Haut zu retten.

Flucht...

Die Treppe hinten rechts führt uns zu einer Passage durch den Asteroiden - die an ihrem Anfang angebrachte Sauerstoffmaske sollten wir nicht nur mitnehmen, sondern auch aufziehen! Die Passage führt uns zu einem Rundgang, der schon vom Shuttle aus sicht-, aber nicht erreichbar war. Um nun per Escape Pod aus dem Chaos zu entkommen, sind mehrere (wortwörtlich!) Anläufe nötig...

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

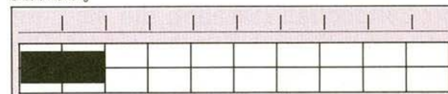
Reise zum Mittelpunkt der Erde

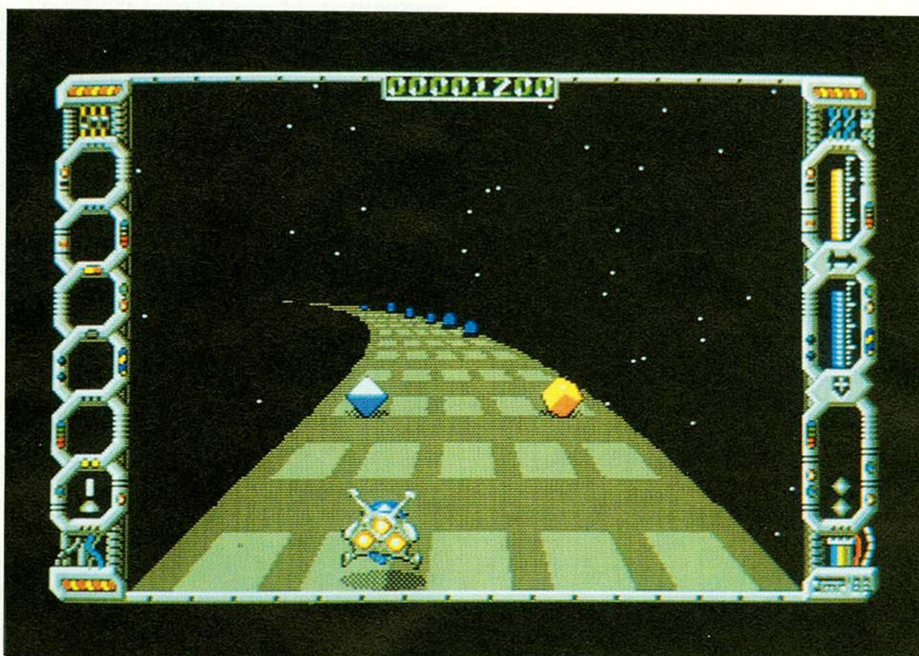
Hersteller: Chip
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, Atari ST, MS-DOS
Preis: ca. 60,- DM

Tödliche Reise

Zum Mittelpunkt der Erde soll die Reise führen, doch ist der geneigte Betrachter des öfteren im Zweifel, ob sich diese Mühen und Anstrengungen auch lohnen. Selbst das ärmlich bis dürftig zu bezeichnende Handbuch besticht durch Undurchsichtigkeit und die Tatsache, daß mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet werden. Macht man sich trotzdem die Mühe, durch häufiges Sterben die Steuerung zu entschlüsseln, stört die Tatsache, daß man auf viele Vorgänge keine Einflußmöglichkeiten hat. Da können auch die gelegentlich eingestreuten Arcadensequenzen den Karren nicht mehr aus dem Dreck ziehen. Ergänzt wird dieser Umstand noch durch die derart unpräzise Steuerung, die die letzten Reste eines eventuell vorhandenen Spielspaßes bis zum Mittelpunkt der Erde versinken lassen. Der einzige Trost sind hier die sehr schönen, wenn auch durchweg digitalisierten Grafiken.

(mm)




Bildschirmfoto: Atari ST

Eliminator

Hersteller: Hewson
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga, Spectrum, C-64 , CPC
Preis: ca. DM 39, – bis DM 79, –

Held der Galaxis!

Wollten Sie nicht schon immer mal Eliminator werden? Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu. Schnappen Sie sich Ihren Helm, setzen Sie sich in Ihren Space Hunter und dann geht es los. Mit Eliminator von Hewson liegt ein hochkarätiges Shoot'em Up der Sonderklasse vor. Sie fliegen mit Ihrem Raumschiff über eine Ihnen dreidimensional entgegenkommende Landschaft (Straße), die sich auf und ab und durch Kurven windet. Die Grafik erinnert sehr stark an den Gremlin-Hit Trailblazer. Das Spiel an sich kann absolut nicht verleugnen, daß solche Hits wie Roadblasters und Fire and Forget Pate gestanden haben. Dies tut dem Spielwitz aber keinen Abbruch. Überhaupt ist das Gameplay bei diesem Programm sehr gut. Zwar wird man sich als Anfänger, doch sehr an die Geschwindigkeit gewöhnen müssen, aber gerade diese Geschwindigkeit macht das Spiel ausgesprochen reizvoll.

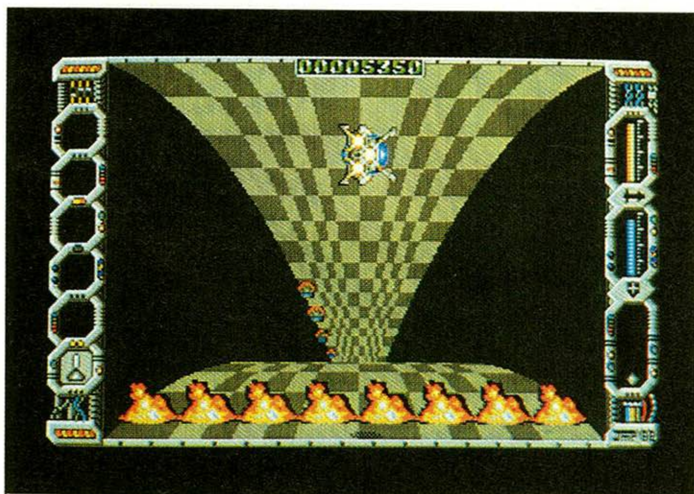
Auf die Dauer hilft nur Power

Die grafische Realisierung des Spiels ist Hewson sehr gut gelungen. Fließend animierte Grafik, die wirklich einen guten 3D-Effekt erzeugt. Die Strecke, durch die Sie fliegen, ist nicht nur eben, nein es geht auch bergauf und bergab, so daß Sie Ihre Gegner teilweise erst sehr spät zu sehen bekommen. Manchmal stellen sich Hindernisse in den Weg, die Sie nur per Sprungschanze überwinden können oder gar aus dem Weg räumen müssen. Wie man es bei einem guten Ballerspiel nicht anders erwarten kann, gibt es auch bei Eliminator Bonuswaffen. Diese findet man in Form von Dreiecken, die über dem Boden fliegen. Hebt man eines auf, wird die Schußart erweitert, was bedeutet, daß Sie nicht nur gerade, sondern auch schräg oder nach oben schießen können. Eben letzte Option ist sehr wichtig, da in diversen Tunnels die Gegner auch unter der Decke hängen. Der Sound gibt dem ganzen Spiel dann noch die richtige Atmosphäre und sorgt dafür, daß Eliminator wirklich Spaß macht. Neben einer ansprechenden Titelmelodie wird auch das eigentliche Spiel von einer abwechslungsreichen Begleitmusik untermalt.

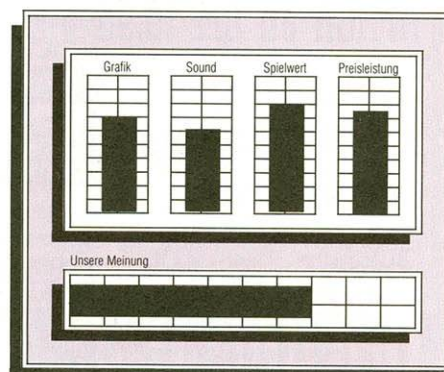
Fazit

Eliminator ist ein gut durchdachtes und auch sauber programmiertes Spiel. Der 3D-Effekt ist sehr gut realisiert worden, so daß man wirklich das Gefühl hat, über eine Fläche hinwegzuschweben. Besonders hervorzuheben ist die Tatsache, daß man bei Hewson fähige Programmierer hat, die es schaffen, dem ST mehr als 16 Farben zu entlocken. Spielerisch ist das Spiel ebenfalls nicht zu verachten. Jeder neue Level unterscheidet sich vom anderen, sowohl in dem Bereich Grafik als auch durch den Schwierigkeitsgrad. Sollte man einen höheren Level erreicht haben, so bekommt man vom Programm ein Passwort, damit man beim nächsten Spiel gleich im höheren Level anfangen kann. Zusammenfassend bleibt zu sagen, daß Eliminator ein gutes Spiel ist, das man jedem ST-Besitzer uneingeschränkt empfehlen kann.

(rg)


Bildschirmfoto: Atari ST

Jetzt sind Sie im Tunnel auf der längsten Straße der Galaxis. Auch unter der Decke treiben sich die Feinde herum und machen einem das Leben schwer.



Mafdet

Hersteller: Software Horizons
Vertrieb: Fachhandel
System: Atari ST, Amiga
Preis: ca 50,- DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Das Buch der Toten

In der Person der Katzengöttin Mafdet ist es Ihre Aufgabe, Seth, dem Herrscher der Unterwelt, das magische Buch der Toten zu entreißen. Denn ohne dieses Buch werden die Seelen der Ägypter im Reich der Götter keinen Frieden finden. Nun müssen Sie sich mit dem Schwert einen Weg durch das Labyrinth von Räumen erkämpfen, die zwischen Ihnen und dem Buch liegen. Amulette dienen dazu, die schwindenden Lebenskräfte zu erneuern. Als Katzengöttin verfügen Sie jedoch über einige unbestreitbare Vorteile. So können Sie die Gestalt einer Katze annehmen, auf diese Art können Sie Hindernisse überwinden, die Sie in der menschlichen Gestalt nicht meistern können. Der Sprite der Katzengöttin ist sehr detailliert, und die Bewegungsabläufe der Katze, der anderen möglichen Gestalt, sind ein wahrer Augenschmaus. Die Hintergrundgrafiken erinnern an die Fresken altägyptischer Gräber und passen sich somit sehr gut in die Thematik ein.

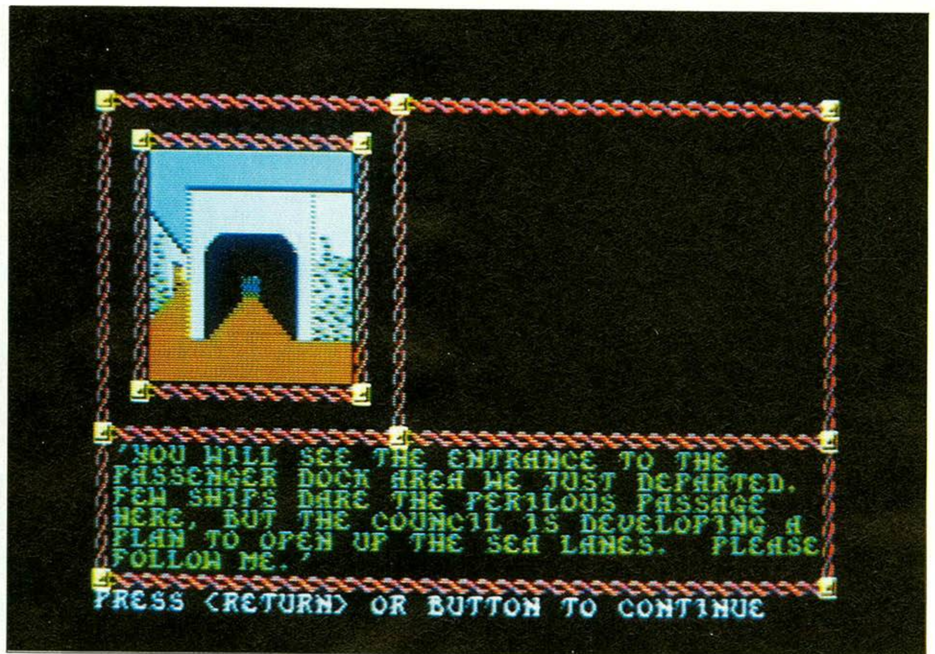
(mm)

Unsere Meinung



Pool of Radiance

Hersteller: S.S.I.
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: C-64
Preis: lag bei Red.-Schluß noch nicht vor.



Bildschirmfoto: C-64

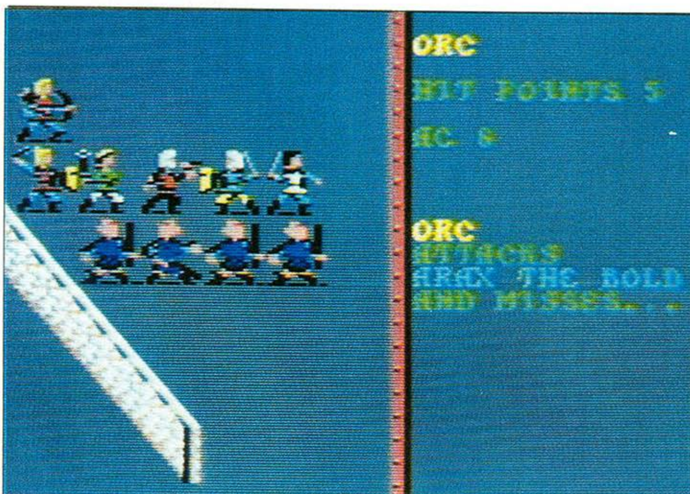
Das ultimative Rollenspiel?

Phlan – eine legendenumwobene Stadt am Rande des Moonseas. Die Geschichte dieser Stadt wurde durch den Lauf der Jahrhunderte mit Blut, Schweiß und Tränen geschrieben. Immer wieder bauten Kaufleute, Fürsten und Abenteurer die Stadt zu Ruhm und Glanz auf, und immer wieder wurde sie von Drachen, marodierenden Orks, Zauberern und Nomaden erobert, gebrandschatzt und geplündert. Elben und Zwerge sind in diese Geschichte genauso verwoben wie Prinzen, Spione und Generäle. Kurz, diese Stadt war und ist ein Schmelztiegel aller Rassen und Religionen, deren Schicksal eng mit dem der Stadt verbunden ist.

In der gegenwärtigen Zeit erlebt Phlan gerade wieder eine kleine Blütezeit. Ein Teil der Stadt ist besiedelt, und die Ratsversammlung, die Regierung von Phlan, hat weitreichende Pläne zur Wiederbesiedelung der Stadtteile, die momentan noch von mannigfaltigen Monstern bewohnt sind. Zu diesem Zweck hängen verschiedene Proklamationen an der City Hall aus, die Ruhm und Reichtum dem versprechen, der Teile der Slums von Monstern säubert und sie damit der Wiederbesiedelung zuführt. Da nur kleine Teile der einstmals großen und blühenden Stadt von Menschen besiedelt sind, gibt es Bestrebungen unter den diversen Monstergruppen wie bei Nomadenstämmen, Teile der Stadt für sich in Besitz zu nehmen. Beispielsweise der Graveyard wird von einem mächtigen Untoten in seinen unbarmherzigen Klauen festgehalten.

Eine Abordnung der Ratsversammlung, die Vorgänge auf dem Friedhof aufdecken wollte, verschwand spurlos. Auch hier sind Abenteurer gefragt, sich eine großzügige Belohnung für Informationen über den Verbleib der Abordnung zu verdienen.

Eine Säuberung des Friedhofes allerdings wäre mit einer noch wesentlich großzügigeren Belohnung verbunden. Einige Seemeilen südlich von Phlan liegt eine Insel, die einstmals von einem mächtigen Magier bewohnt wurde. Auf dieser Insel haben sich zahlreiche Zombies und jede andere denkbare Form von Untoten eingenistet. Von den Passagierdocks der Stadt Phlan gehen zweimal im Monat Schiffe zu dieser Insel. Zahlreiche Abenteurer brachen schon dorthin auf, jedoch kehrte keiner lebend zurück. Auch diese Insel bietet dem Mutigen die Gelegenheit, schnell zu Ruhm und Reichtum zu gelangen, jedenfalls solange er sich nicht mit allzu großen Gruppen von Untoten anlegt. Jedoch gibt es auch einige einzelne Monster, die sehr stark und mächtig sind. Man sollte gut gerüstet sein, wenn man den Kampf mit diesen schrecklichen Untoten aufnimmt.



Bildschirmfoto: C-64

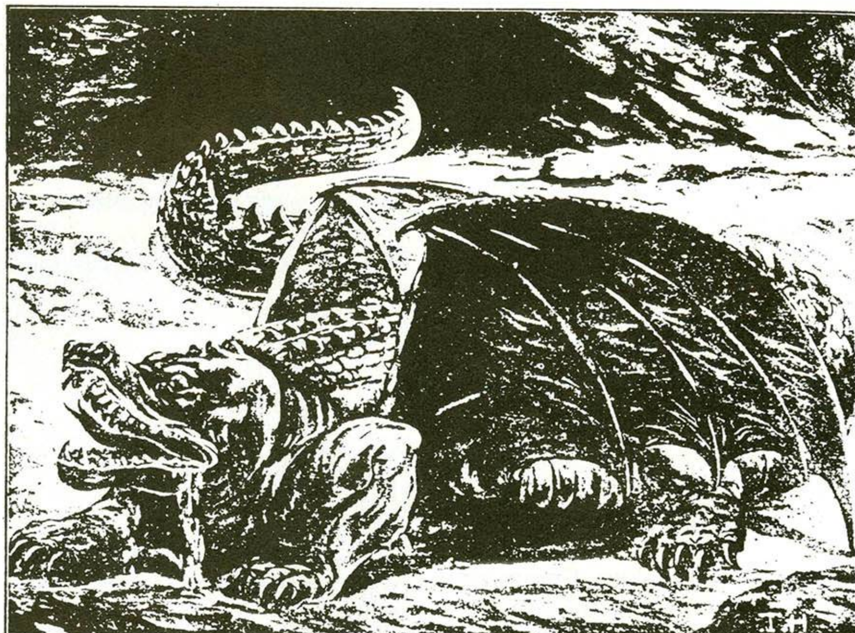
Pool of Radiance sucht an Komplexität seinesgleichen. Bevor Sie die umliegende Welt erkunden, können Sie in den Slums von Phlan die ersten Sporen verdienen.

Sie starben wie die Fliegen...

Wie bei vielen Rollenspielen sind auch bei AD&D, Pool of Radiance einige Anfangsschwierigkeiten zu meistern, bevor der Spaß so richtig losgehen kann. Größtes Problem ist der Aufbau einer ernstzunehmenden Party, da die Charaktere mit wenigen Hitpoints und bloßen Händen das Spiel beginnen. Da bietet sich nach erfolgter Stadtführung ein Besuch im Shop an, damit die Konjunktur gestützt und die Abenteurer gut ausgerüstet werden.

Erstrebenswert ist hier natürlich zunächst einmal eine gute Rüstung, sowie eine brauchbare Waffe. Ein Plate Mail stellt den besten konventionellen Rüstungsschutz dar, kostet aller-

dings 400 Goldstücke. Es gibt allerdings einen, wenn auch mühseligen Weg, alle Charaktere mit einem Plate Mail auszustatten. Da jeder frischgebackene Abenteurer sein Leben mit ca. 100 Goldstücken beginnt, kann man folgenden Weg beschreiten. Man erschafft eine Party, bestehend aus sechs Abenteurern. Anschließend übergibt man das ganze Geld an einen Charakter, der dann entsprechend ausgestattet wird. Daraufhin schlägt man das Lager auf, saved ab und erased die "leeren" Personen. Daraufhin erschafft man eine neue Party, mit der man ebenso vorgeht. Dies wird solange wiederholt, bis jeder Charakter die bestmögliche Rüstung und Bewaffnung erhalten hat. Diese Party wird jetzt noch einmal gesaved, und das Spiel kann beginnen. Bei der Erschaffung der Charaktere sollte man darauf achten, mindestens einen Kleriker und mindestens einen Magier mit sich zu führen, da ohne den geballten Einsatz von Magie dieses Spiel kaum zu bewältigen ist.



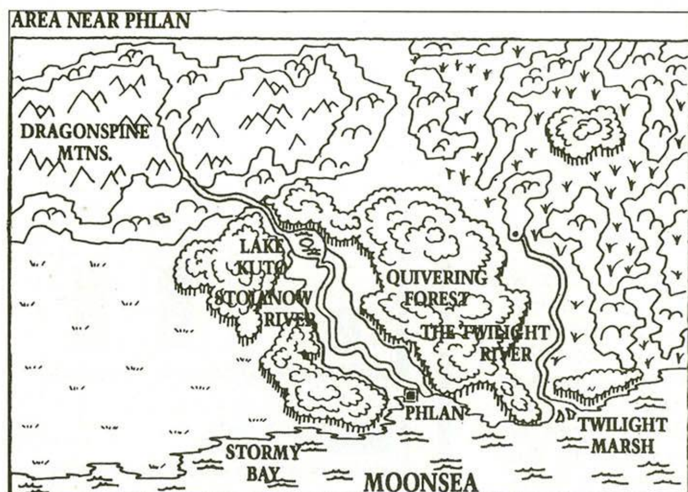
Jetzt gilt es, einen Schlachtplan auszuarbeiten. Planloses Herumstürzen bringt nicht den gewünschten Erfolg. Das Zeichnen einer genauen Karte ist unerläßlich, um z.B. schnell und sicher den Weg zum Tempel zu finden, um die Party zu heilen. Die ersten Gegner, die sich zum Sammeln von Schätzen und Erfahrungspunkten anbieten, sind Orks, Kobolde und Goblins. Da diese Monster nur über eine geringe Lebensenergie verfügen, kann man meistens mit einem Sieg rechnen. Die aufgefundenen Gegenstände lassen sich im Shop zu klingender Münze umsetzen; dies ist von Vorteil, wenn man all die Gegenstände erwerben will, die das Leben leichter machen. Kleriker beispielsweise freuen sich sehr über ein silbernes Kreuz aus einem der drei Tempel. Dieses Kreuz kann zum Vertreiben von Untoten gute Dienste leisten. Auch einige Fläschchen geweihtes Wasser werden gern genommen, während Magier einem Zauberstab hohe Bedeutung beimessen.

Krieger dagegen sind aufgrund ihres Berufes natürlich besonders an magischen Schwertern interessiert, die zugegebenermaßen schlagkräftige Argumente darstellen.

Resümee

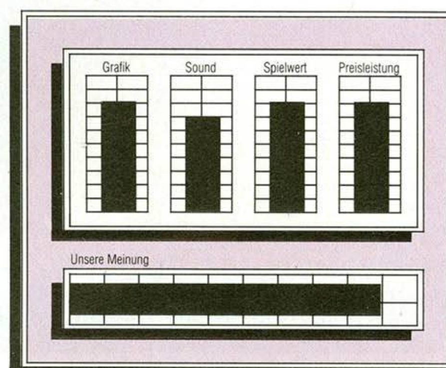
Pool of Radiance – eine Investition, die sich sicher lohnt. Bei diesem Programm wurden nicht nur die recht komplexen Regeln von Advanced Dungeons & Dragons in eine sehr gut spielbare Form umgesetzt. Das gesamte Abenteuer ist menügesteuert, was die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten überschaubar und schnell erfaßbar macht. Auch der Ungeübte kann nach wenigen Augenblicken der Vorbereitung ins Geschehen einsteigen. Das umfangreiche und übersichtliche Handbuch braucht dann nur zu besonderen Zwecken zu Rate gezogen werden. Trotzdem kann das Studium des Handbuches wertvolle Hinweise aufzeigen; außerdem erfährt man hier den gesamten geschichtlichen Hintergrund zu diesem Spiel. Die Grafik ist, dies kann mit Fug und Recht behauptet werden, vom Feinsten, und auch der Sound, besonders die Titelmelodie, hört sich vielversprechend an. Der Gesamtumfang des Spieles beträgt acht (8!) Diskettenseiten, so daß monatelanger Spielspaß gewährleistet ist. Freunde des Rollenspiels und Adventurefans sollten sich Pool of Radiance keinesfalls entgehen lassen.

(mm)



Karte

Ohne eine Karte besteht die Wahrscheinlichkeit, sich zu verirren. Deshalb sollte eine genaue Karte nicht fehlen, da manchmal jeder Spielzug auf dem Weg zum Tempel über Leben und Tod entscheidet.



Breach & Paladin

Hersteller: Omnitrend
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga, Atari ST, MS-DOS Version angekündigt.
Preis: 69,95

Neue Konzepte?

Nachdem der geneigte Computerspieler in den unterschiedlichsten Rollenspielen diverse Welten retten durfte, scheint es mit diesen beiden Spielen eine Abkehr von allzu komplexen Hintergrundgeschichten gegeben zu haben.
Nicht, daß hier die Detailfreude des eigentlichen Spiels zu kurzgekommen wäre, man hat nur darauf verzichtet, das Szenario über eine ganze Welt auszudehnen und die eigentliche Spielhandlung wurde in mehrere kleine Szenarien zerlegt.
Breach betraut den Spieler mit dem Kommando über einen verwegenen Haufen futuristischer Einzelkämpfer, während Paladin Sie an die Spitze einer zu allem entschlossenen Abenteurergruppe setzt.
Der Spieler übernimmt – wie bei Rollenspielen üblich – die Aufgabe, eine Truppe zu kontrollieren. Jedes der einzelnen Miniabenteuer fordert das strategische Denken des Spielers. Da jeder im Spiel agierenden Figur pro Spielzug nur ein begrenztes Kontingent an Bewegungspunkten zur Verfügung steht, müssen deren Aktionen gut geplant werden.
Grundsätzlich findet der Spieler in Breach und Paladin starke Rollenspielkomponenten, die durch Strategiespiel-Bestandteile ergänzt werden. Zu den Beiträgen, die vom Rollenspiel herkommen, gehört sicherlich die durch den Spieler kontrollierte Party.
In beiden Spielen wird nur eine einzelne Figur durch den Spieler kreiert, alle weiteren an einem Abenteuer beteiligten Figuren stehen fest.



Bildschirmfoto Amiga

Rollenspieler und Strategiefans kommen bei diesem neuen Spiel voll auf ihre Kosten. Fantasy und Science Fiction lieferten das Umfeld.

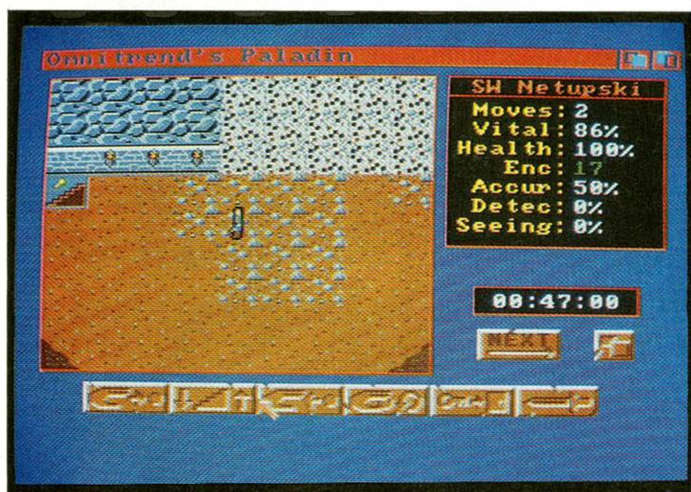
Des Spielers Ziel...

...muß natürlich sein, jedes der Abenteuer mit möglichst vielen überlebenden Helden zu bestehen. Dazu ist es dringend erforderlich, sich mit den speziellen Fähigkeiten eines Charakters vertraut zu machen, und diese so effektiv wie möglich einzusetzen. Bei Paladin, wo es Charakterklassen wie Dieb und Magier gibt, ist das besonders wichtig. In beiden Spielen gibt es einen besonderen Charakter, den Squad Leader bzw. den Paladin. Auf beide muß der Spieler besonders aufpassen, da, anders als bei anderen Figuren, da, mit dem Tod derselben das Spiel beendet ist.

Fazit

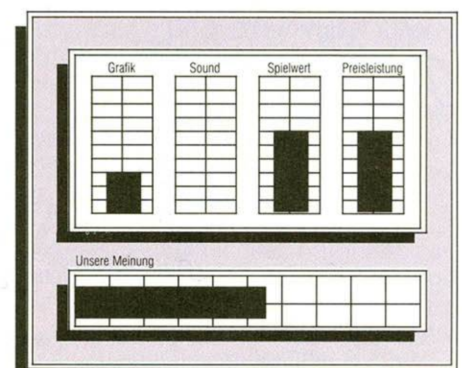
Strategie- und Rollenspiel miteinander zu verbinden, war sicherlich keine schlechte Idee.
Viele verschiedene Abenteuer einer großen komplexen Handlung vorzuziehen, wird vielen Feierabend-Spielern, die nach eines langen Tages Arbeit keine Lust auf epische Abenteuer haben, entgegenkommen. Ein Creator-Programm, das dem Spieler die Möglichkeit an die Hand gibt, eigene Szenarien zu kreieren, sorgt dafür, daß das Spiel auch nach dem Durchspielen der enthaltenen Abenteuer nicht langweilig wird. Allein die Programme wirken sehr statisch, unbeweglich und haben viel von einem Brettspiel an sich. Jemandem, der Action auf seinem Rechner haben möchte, ist somit eigentlich von diesem Spiel abzuraten.

(hs)



Bildschirmfoto Amiga

Zugorientiert, wie die Spiele sind, kann keine Hektik aufkommen. Erst wenn der Spieler Figuren gesetzt und gezogen hat, kommen die Gegner an die Reihe.



KORONA SOFT

Hotline



0 52 41 / 2 66 36

IBM	
CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSON'S...	79,–
ELITE	69,–
FLUGSIMULATOR 3.0	129,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
HOSTAGES	79,–
LORDS OF CONQUEST	59,–
NIGHT RAIDER	59,–
PRESIDENT IS MISSING	69,–
STAR RAY	59,–
SUMMER OLYMPIAD	79,–
TEST DRIVE	89,–
ULTIMA V	79,–

COMMODORE 64/128	Kass/Disk
„19" BOOT CAMP	33,– / 49,–
AFTER BURNER	33,– / 43,–
AIRLINE	33,– / 53,–
ALIEN SYNDROME	33,– / 49,–
BARD'S TALE III	--,– / 59,–
CHUCK YEAGER'S AFT	33,– / 53,–
DALEY THOMPSON'S...	33,– / 43,–
DANGER FREAK	29,– / 33,–
DOWN AT THE TROLLS	33,– / 49,–
ELITE	43,– / --,–
FLUGSIMULATOR II	--,– / 99,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
FOX FIGHTS BACK	29,– / 43,–
FUGGER	29,– / 43,–
HOSTAGES	33,– / 49,–
JET	--,– / 79,–
LANZELOTT	--,– / 49,–
LAST NINJA II	43,– / 49,–
LORDS OF CONQUEST	--,– / 43,–
MINI GOLF	29,– / 43,–
NETHERWORLD	33,– / 43,–
NIGHT RAIDER	33,– / 43,–
POOL OF RADIANCE	--,– / 53,–
PRESIDENT IS MISSING	--,– / 43,–
R-TYPE	33,– / 43,–
RED STORM RISING	43,– / 53,–
SALAMANDER	29,– / 43,–
SOCCER/MICROPOSE	43,– / 53,–
SUMMER OLYMPIAD	33,– / 43,–
ZACK MC CRACKEN	--,– / 43,–

	SEGA	
NEU	BLADE EGLE / 3D	89,–
NEU	FANTASY ZONE III: THE MAZE	89,–
	GHOST HOUSE	49,–
	GREAT GOLF	59,–
	GREAT VOLLEYBALL	59,–
NEU	MAZE HUNTER / 3D	89,–
NEU	PENGUIN LAND	99,–
NEU	SHINOBI	89,–
NEU	THUNDER BLADE	89,–

NINTENDO	
ADVENTURE OF LINK	99,–
DONKEY KONG JUNIOR	69,–
ICE-HOCKEY	69,–
LEGEND OF ZELDA	99,–
PRO-AM	79,–
SUPER MARIO	69,–

AMIGA	
AFTER BURNER	79,–
BUBBLE GHOST	69,–
CAPONE	79,–
CARRIER COMMAND	79,–
DALEY THOMPSON'S...	79,–
ELITE	79,–
FLIGHT SIMULATOR II	119,–
F.O.F.T.	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FUSION	69,–
GRAFFITY MAN	59,–
HOSTAGES	79,–
JET	119,–
MENACE	53,–
MINI GOLF	59,–
NETHERWORLD	59,–
P.O.W. PRISONER OF WAR	79,–
R-TYPE	79,–
REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE	53,–
STAR BALL	59,–
STARGLIDER II	79,–
STRIKE FORCE HARRIER	69,–
SUMMER OLYMPIAD	79,–
TEST DRIVE	79,–
TRIAT	89,–
VIRUS	59,–

SCHNEIDER CPC	Kass/Disk
AFTER BURNER	33,– / 43,–
ELITE	43,– / --,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
LAST NINJA II	43,– / 49,–
NIGHT RAIDER	33,– / 43,–
R-TYPE	33,– / 43,–
SALAMANDER	29,– / 49,–

ATARI ST	
AFTER BURNER	59,–
BUBBLE GHOST	53,–
CARRIER COMMAND	79,–
CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSON'S...	59,–
DUNGEON MASTER	79,–
ELITE	79,–
FLUGSIMULATOR II	119,–
F.O.F.T.	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
GRAFFITY MAN	53,–
HOSTAGES	79,–
JET	99,–
LORDS OF CONQUEST	53,–
MINI GOLF	59,–
NETHERWORLD	59,–
NIGHT RAIDER	59,–
R-TYPE	59,–
STARGLIDER II	79,–
SUMMER OLYMPIAD	59,–
TEST DRIVE	79,–
TRIAT	89,–
VIRUS	69,–
WHERE TIME STOOD STILL	59,–

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64 und Commodore Amiga.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

Telefon: ______________________

Alter: ______________________

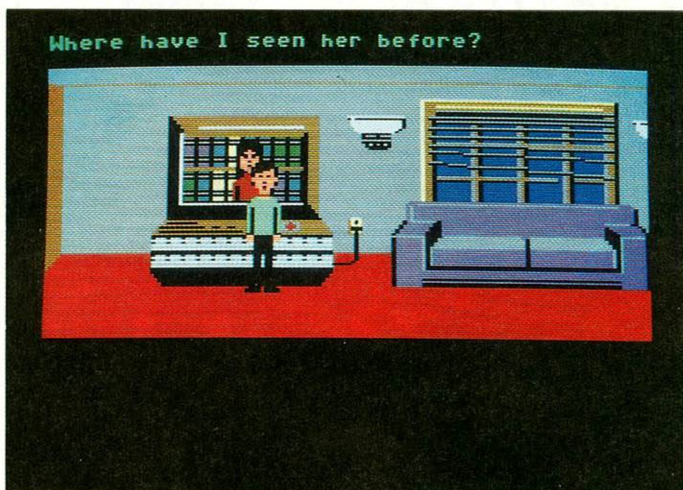
Computersystem: ______________________

	Disk	Cass.

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Hersteller: Lucasfilm Games
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: MS-DOS, C-64
Preis: ca. DM 69,–

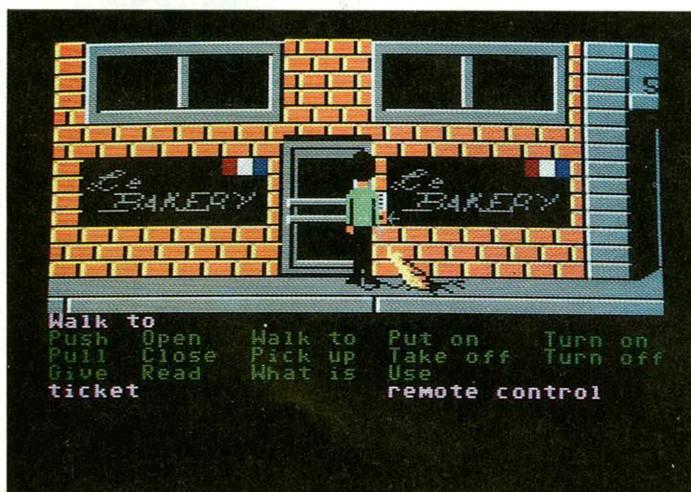


Bildschirmfoto: MS-DOS

Es ist doch interessant, was so alles im Fernsehen läuft. Ein Blick kann nie schaden, aber vorher sollte man aufräumen.

Wie würden Sie reagieren, wenn es in Ihrer Stadt eine Zeitung gäbe, in der so unglaubliche Geschichten stehen wie folgende: "Zweiköpfiges Eichhörnchen greift zwei Camper gleichzeitig an!" oder "Außerirdischer Vergnügungspark auf dem Mars gefunden !" ? Also ehrlich, ich für meinen Teil würde mir überlegen, ob ich dieses Blatt noch weiterlesen würde. Außerdem würde ich dem Reporter, der diesen Mist verzapft hat, kein Wort mehr glauben. Das ist aber noch nicht alles. Jetzt stellen Sie sich vor, der Kerl würde ankommen und behaupten, daß Außerirdische dabei sind, die Macht über die Menschheit und die Erde zu gewinnen. All dieses und noch viel mehr erwartet Sie im neuen Lucasfilm Games Spiel "Zak McKracken and the Alien Mindbenders". Interessiert? Dann lesen Sie weiter, denn Sie können noch mehr von diesem neuen Super-Adventure erfahren.

Er ist schon ein armer Hund, dieser Zak McKracken! Da hat er sein Hobby zum Beruf gemacht und ist Reporter geworden. Und wo endet er? Hier in so einen richtigen amerikanischen Kaff. Bei irgend so einem kleinen Schmierblatt. Eigentlich hätte er schon vor einigen Jahren den Pulitzerpreis bekommen sollen (da kenn ich noch einen!), aber wie es so ist mit uns Genies, jeder verkennt uns. Aber irgendwie ist es auch verständlich, ich meine, bei den Stories die er schreibt. Welcher seriöse Zeitschriften-Verleger würde so jemanden anstellen? Nehmen wir doch z.B. die bereits obenerwähnte Geschichte mit dem Eichhörnchen. Da hat er doch tatsächlich einen Artikel geschrieben, indem er darüber berichtet, daß ein zweiköpfiges (!) Eichhörnchen zwei Camper auf einmal angegriffen hat. Manchmal habe ich das Gefühl, daß der liebe Zak vor seinem Computer sitzt und diese ganzen Stories in Spielen erlebt. Demnächst schreibt er wahrscheinlich, daß jemand das zweiköpfige Eichhörnchen mit einem schmiedeteigernen Brot erschlagen hat, und daß es das letzte seiner Art wahr. Und an seiner allerschärfsten Story recherchiert er gerade. Er hat mir gestern ganz im Vertrauen aus einem seiner letzten Träume erzählt. Dort hat er gesehen, wie ein paar Außerirdische dabei sind, die Menschheit zu verdummen. Dafür haben diese eine Maschine konstruiert, die sie ans Telefonnetz angeschlossen haben. Und wenn wir dann alle so richtig schön dumm sind, dann wollen die Jungs aus dem All unseren Planeten besetzen. Und jetzt fliegt der arme Zak in Indianer-Jones-Manier durch die ganze Welt und recherchiert für diese Wahnsinns-Story. Er hat mich sogar gefragt, ob ich ihm dabei helfe, aber ich habe keine Lust, mich lächerlich zu machen. Naja, es wird sich bestimmt jemand finden, der bereit ist, ihm zu helfen.



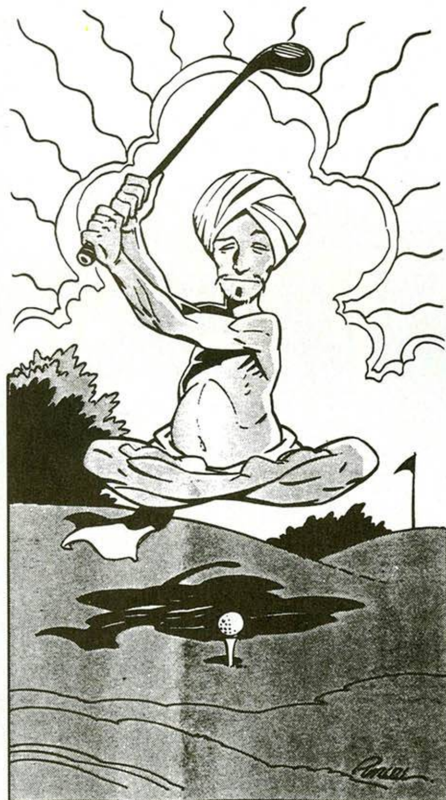
Bildschirmfoto: MS-DOS

Die Bäckerei hat zwar schon geschlossen, aber vielleicht hat der Bäcker ja noch ein altes Brot für einen armen hungrigen Reporter

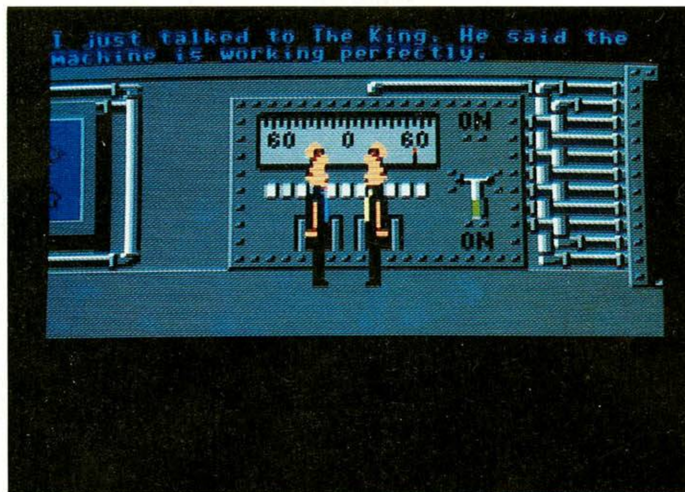
Der schwebende Guru!

Soviel also zur Vorgeschichte und der Hintergrundstory von Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Das Programm ist der direkte Nachfolger des letztjährigen Lucasfilm-Hits Maniac Mansion. Wie der Vorgänger überzeugt auch dieses Spiel durch einfache Benutzerführung durch das komplette Adventure. Lucasfilm verzichtete auf die langwierige Entwicklung eines komplizierten Parsers und benutzte die Zeit

eher, um eine raffinierte Geschichte auszuklügeln. Sie übernehmen die Rolle von Zak McKracken, einem Klatschreporter. Als solcher werden Sie einige lustige Episoden erleben, die einerseits das Leben geschrieben haben könnte, andererseits nur von Leuten wie den Lucasfilm-Freaks erfunden werden können. Vor jedem Spielstart läuft eine Art Vorfilm ab, der einiges über die Story des gesamten Spiels erzählt. Wer keine Lust hat, sich das jedesmal anzuschauen, kann es mit "F5" abbrechen, allerdings nur, wenn bereits ein Spielstand gespeichert wurde. Sie befinden sich also in Ihrer Wohnung und müssen hier schon einige wichtige Dinge erledigen. So sollte man



darauf achten, den Anrufbeantworter anzuschalten. Auch sollte man nicht vergessen, etwas Ordnung zu machen. Wenn Sie die Wohnung verlassen, sehen Sie eine Bäckerei, aber der Bäcker will nichts mehr verkaufen, oder? So geht es das ganze Spiel über. Gelangt man an bestimmte Stellen des Spiels, unterbricht das Programm den vom Spieler kontrollierbaren Ablauf und blendet, wie bei einem Filmschnitt, zu einem anderen Schauplatz über. Dort kann man dann Szenen sehen, die räumlich von Zak getrennt ablaufen, aber zur Lösung des Spieles viele wichtige



Was ist denn das für eine Arbeitshaltung? Während der Arbeitszeit schläft der Junge in seinem Bus.

Bildschirmfoto: MS-DOS

Tips enthalten. Gerade diese Schnitte sind ein sehr interessanter Punkt, und eine Neuerung im Adventure-Markt! Hier merkt man, daß dieses Spiel von einer Firma kommt, die sonst im Filmbereich arbeitet. Denn durch diese Cuts bekommt das Programm einen sehr starken Spielfilmcharakter.

Fazit

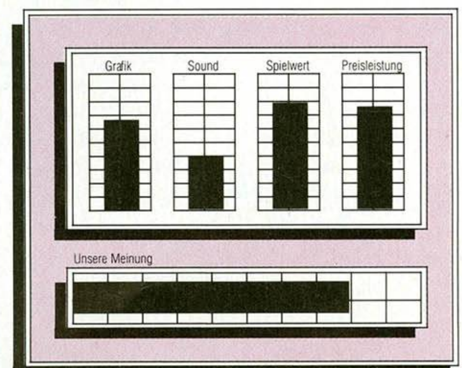
Zak McKracken and the Alien Mindbenders ist wirklich ein Adventure der Spitzenklasse. Allenthalben blitzt der schalkhafte Humor der Lucasfilm-Spielemacher auf.

Tatsächlich lassen sie kein Klischee aus. Doch trotzdem gelingt es, die Geschichte, die hinter Zak steht, nicht in geschmacklosen Klamauk abgleiten zu lassen. Absurde Gags stehen neben treffender Parodie, und ist es den Machern dann gelungen, ein Klischee zu isolieren, walzen sie es genüßlich (nicht nur für die Programmierer) aus. Eigentlich bin ich mehr ein Fan von Infocom-Adventures und konnte dieser Art von Animierten-Adventure, wie ich sie vorher von Sierra Online kannte, nichts abgewinnen. Dies lag aber am Parser, mit dem die Sierras ausgestattet waren. Als verwöhnter Infocom-Freak war es schwer, sich auf einen Parser umzustellen, der nur 100 Worte verstand. Dieses Umstellen entfällt bei Zak McKracken komplett. Alle möglichen Worte sind auf dem Schirm abgebildet und werden entweder durch einen direkten Tastatur-Druck oder aber durch Mausklick ausgelöst. Dadurch ist der Wortschatz zwar sehr stark eingegrenzt, die Intention des Spielers läßt sich jedoch jederzeit problemlos eingeben. Auch in bezug auf die Komplexität kann dieses Spiel durchaus mit vergleichbaren Adventures Schritt halten. Die grafische Realisierung des Spiels ist ansprechend gelungen. Sogar auf meinem Heim-PC, der nur einen CGA hat, war alles klar zu erkennen. Und auch die



EGA-Grafik kann sich sehen lassen. Dies beginnt bei der Hintergrundgrafik und endet in der Animation. Zusammenfassend kann ich jedem PC-Besitzer, der vielleicht immer vor einem Adventure herkömmlicher Machart zurückgeschreckt hat, Zak McKracken nur empfehlen. Auch Personen, die sich bisher nur mit anderen Spielen beschäftigt oder gar noch nie gespielt haben, sollten sich Zak McKracken anschauen.

★ (rg)





MAGIC BYTES

Liebe Leser!
In Zusammenarbeit mit der Firma Micro Partner haben wir für diese Ausgabe einen Wettbewerb ausgearbeitet. Sollte Ihnen der Name Micropartner noch nicht geläufig sein: Dieses Softwarehaus zeichnet verantwortlich für einige gelungene Comic-Umsetzungen wie z.B. Pink Panther.

In diesem Preisrätsel dreht es sich darum, verschiedene Charaktere wiederzuerkennen. Vermutlich kennen Sie schon einige der aufgeführten Charaktere aus diversen Comic-Heften. Alle haben jedoch gemeinsam, daß sie Spielen des Hauses Micropartner entnommen sind. Wer sich mit den Antworten nicht völlig sicher ist, kann in einem Teil dieses Heftes einige Hinweise finden...

Es genügt, wenn Sie insgesamt drei der fünf abgebildeten Charaktere wiedererkennen.

Die Preisfrage:
Nennen Sie mindestens drei der Programme, aus denen die abgebildeten Charaktere entnommen sind!

Preise, Preise, Preise...

1. Preis
Eine magische Kugel. Man sagt, sie verleiht Räumen ein besonderes Ambiente...

2. Preis
Ein rosaroter Panther (lärmt nicht, macht keinen Dreck, kinderlieb).

3. bis 12. Preis
Je ein Programm aus dem Hause Micropartner (bitte System angeben).

Spielregeln

- Einsendeschluß ist der 05.01.89, es gilt das Datum des Poststempels.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige sind leider von der Teilnahme ausgeschlossen.
- Die Preise werden unter allen korrekten Einsendungen verlost.
- Zuschriften von Proxima Centauri und südlichem Spiralnebel bitte genügend Rückporto beilegen.

Wenn Sie die Lösung gefunden haben, dann schicken Sie eine Postkarte an den:

DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Postfach 250
3440 Eschwege

Und nun viel Spaß bei der Beantwortung der Preisfrage!

(mm)

Penguin Land

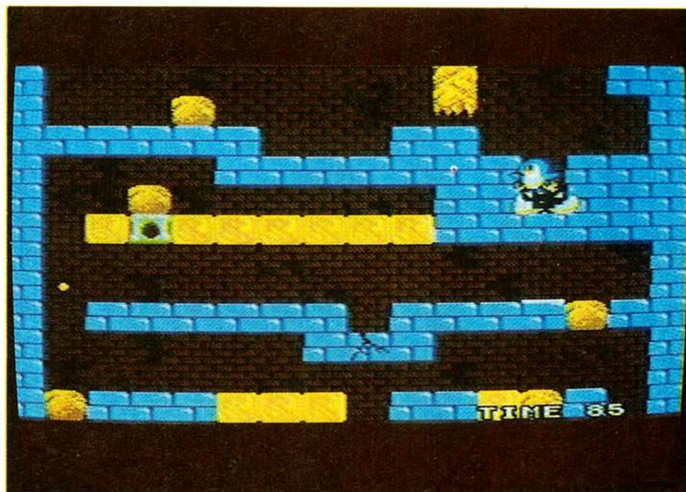
System: Sega
Preis: ca. DM 100, –

Osterhase in Pinguin-Form

Die Pinguine auf der guten Mutter Erde haben ein großes Problem: ihre Art ist stark gefährdet; die Pinguineier sind auf einem fernen Planeten, und müssen zurück in Sicherheit gebracht werden. Sie als Pinguin-Commander Overbite haben nun die Aufgabe übernommen, die Eier in Ihren Besitz zu bringen und die zerbrechliche Ware zur Erde zu bringen. Doch stellen Sie sich das nicht zu einfach vor, denn überall lauern Gefahren, und der Weg zu Ihrem Raumschiff ist weit.

Gefahr in den Eishöhlen

Die Höhlen sind aus einzelnen Eisblöcken aufgebaut, die Sie stellenweise mit dem Schnabel aufpicken können; so sind Sie in der Lage, die zerbrechliche Ware nach unten zu befördern. Doch aufgepaßt: mehr als drei Eisblöcke weit nach unten darf das Ei nicht fallen, da es sonst zu Bruch geht. Zudem machen Ihnen einige Eisbären zu schaffen, die es sowohl auf Ihre Ware, als auch auf Sie selbst abgesehen haben. Ebenfalls eine Gefahr bilden ab und zu auftauchende Raubvögel, die mit Steinen werfen; lassen Sie das Ei nicht zu lange an einem Ort liegen, denn sonst



Bildschirmfoto Sega

Schaffen Sie es, die Pinguin-Eier unversehrt in Ihr Raumschiff zu bugsieren, ohne daß die zerbrechliche Ware zu Omelett wird?

können Sie das zerbrechliche Etwas als Omelett bewundern.

Einige Blöcke sind aus solidem Material, das undurchdringbar und unbewegbar ist, andere können seitlich verschoben werden und dazu dienen, die aufdringlichen Eisbären zur Raison zu bringen, wenn man sie im richtigen Moment zum Fallen bringt.

Fazit

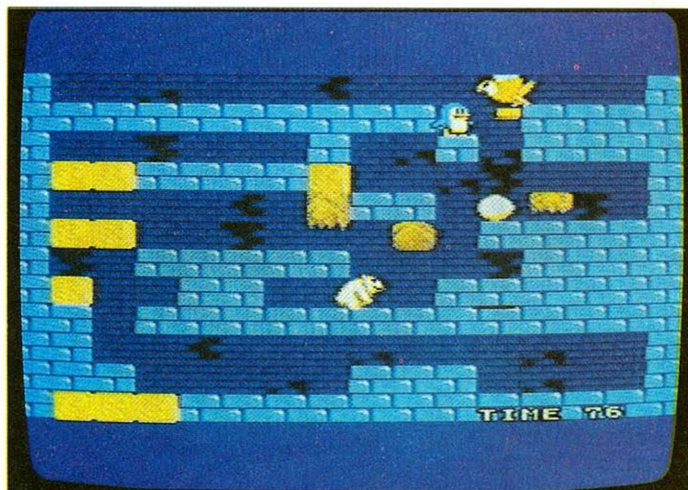
Penguin Land ist ein Spiel, bei dem es nicht nur auf Geschicklichkeit ankommt, sondern das auch einen gewissen Vorausblick erfordert. Bei 50 verschiedenen Levels, die zuerst auswegslos erscheinen, bedarf es einer gewissen Lösungsstrategie; Hilfe kann hier die Pausetaste geben, denn man sollte sich in jedem einzelnen Bild erst einmal einen Lösungsweg suchen. Das Programm ist mit seinen 50 Levels gewiß auch noch nach mehreren Stunden Spiel interessant, zumal die Möglichkeit besteht, mit dem Editor eigene Bilder zu erstellen. Diese können dann, Dank der in der Cartridge eingebauten Batterie abgespeichert und verwendet werden.

Ist Ihnen eines der ersten dreißig Levels zu schwer, und Sie wollen nicht wieder bei Level eins anfangen, so gibt Ihnen das Programm im Hauptmenü die Möglichkeit, gleich in dem gewünschten Level anzufangen. Wer an Solomos Key und Boulder Dash auf den Homecomputern Gefallen gefunden hat, dem ist Penguin Land auf jeden Fall zu empfehlen.

Die Animation der bewegten Grafiken sind recht gut gelungen; die Programmierer haben Wert auf einzelne Details gelegt. So flattert der Pinguin z.B. beim Springen mit den Flügeln, oder er verzieht sein Gesicht, wenn er mit dem Kopf gegen einen Block prallt.

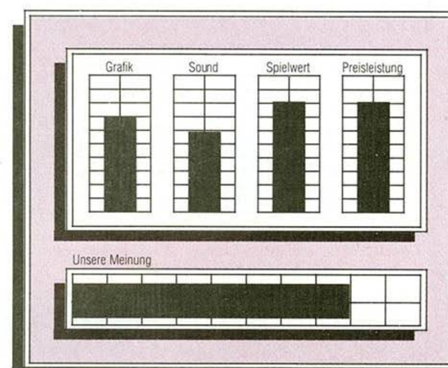
Die Hintergrundmusik ist anfangs recht nett, kann jedoch nach längerem Spielen ziemlich auf die Nerven gehen (zum Glück gibt es ja noch den Lautstärkeregler am Fernseher).

(br)



Bildschirmfoto: Sega

Achten Sie auf herumfliegende Raubvögel, die mit Steinen werfen. Aber auch die Eisbären sind nicht ungefährlich.



Super Wonderboy in Monsterland

System: Sega
Preis: DM 89,95



Bildschirmfoto: Sega

In einer Kneipe lassen sich immer ein paar gute Informationen aufschnappen. Außerdem macht es doch immer wieder Spaß, mal einen zu heben!

Wonderboy is back!

Jetzt ist er wieder da, der kleine niedliche Junge namens Wonderboy, pardon Super Wonderboy. In seinem letzten Abenteuer befreite er seine Freundin aus den Klauen des bösen Königs. Jetzt hat er eine neue, viel wichtigere Aufgabe zu erledigen. Ein böser Drache ist in das einst so friedliche Wunderland eingedrungen und hält es besetzt - beherrscht es. Die Einwohner erinnern sich an die Heldentat von Super Wonderboy, welche nun schon 11 Jahre zurückliegt, und bitten ihn um Hilfe. Aus dem kleinen Jungen ist nun ein ganzer Mann geworden, der es versteht, mit Schwertern und anderen Waffen zu kämpfen. Nur mit einem Schwert bewaffnet macht er sich auf den Weg, das Böse zu bekämpfen. Die Hoffnungen eines ganzen Landes liegen auf ihm. Wird er sie erfüllen können?

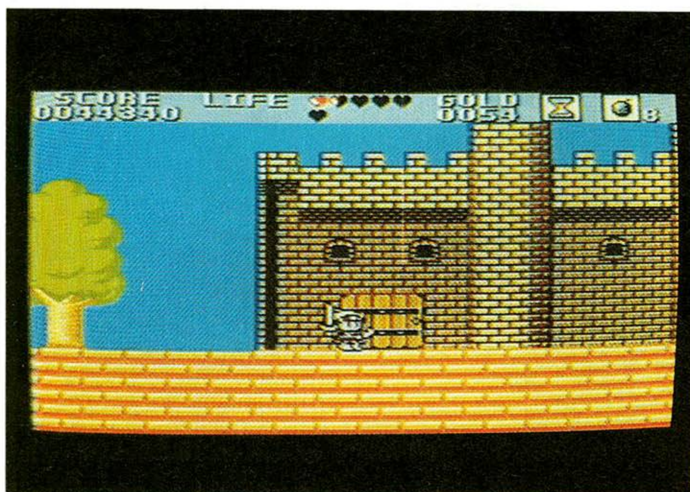
Das Spiel hat, außer der Hauptfigur und Teilen der Grafik, nichts mehr mit dem ersten Teil gemeinsam, was aber nicht negativ zu werten ist. War der erste Teil ein einfaches Jump-and-Run-Spiel, so findet man im zweiten diverse Spielgenres, die geschickt kombiniert wurden.

Mit dem Schwert bewaffnet, werden die Gegner aus dem Weg geräumt, sprich eliminiert. Ein so beseitigter Gegner hinterläßt Goldstücke, die man flugs aufheben sollte, um sich so in diversen Shops besser auszurüsten. So kann man sich Bonuswaffen kaufen, oder aber die Lebensenergie auffüllen lassen. Ab und zu muß man in Räumen etwas größere Bösewichte bekämpfen, die dann entweder Gold und einen Schlüssel oder aber eine Extrawaffe hinterlassen. Das ganze Programm hat einen sehr starken Einschlag in die Richtung der Rollenspiele/Adventures, was man besonders daran merkt, daß bestimmte Sachen erfüllt sein müssen, um weiterzukommen. Man sollte versuchen, verschiedene Nachrichten, die vom Programm ausgegeben werden, zu deuten und dementsprechend zu handeln. So gibt das Spiel zum Beispiel an einer Stelle folgende Nachricht aus: "IT SEEMS THERE IS SOMETHING BEYOND THE WALL". Hier sollte man nicht einfach weitergehen, sondern gegen die Wand klopfen. Und siehe da, hier verbirgt sich doch tatsächlich jemand, der es gut mit einem meint.

Fazit

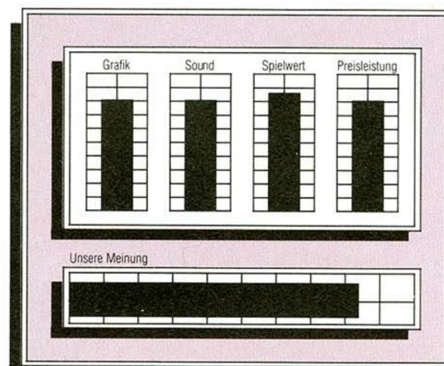
Super Wonderboy in Monsterland ist die Cartridge, auf die ich bei Sega schon lange gewartet habe. Sie wird bestimmt denselben Kultstatus bekommen, wie ihn Super Mario Bros. auf dem NES innehat. In diesem Spiel ist wirklich alles drin, was ein gutes Programm braucht. Schön animierte Grafik, stimmiger Sound und ein Spielspaß, sprich eine Motivation, wie sie höher nicht sein könnte. Auch sind genügend Rätsel enthalten, die sich nicht direkt als Rätsel ausgeben. Wie lange habe ich alleine gebraucht, um herauszufinden, was es mit der Nachricht in der Höhle auf sich hat. Super Wonderboy ist eine Cartridge, die in keiner Sega-Sammlung fehlen sollte.

(rg)



Bildschirmfoto: Sega

Auch bei Super Wonderboy gibt es Oberbösewichte. Manche sind einfach, andere weniger einfach zu überreden, das Weite zu suchen.

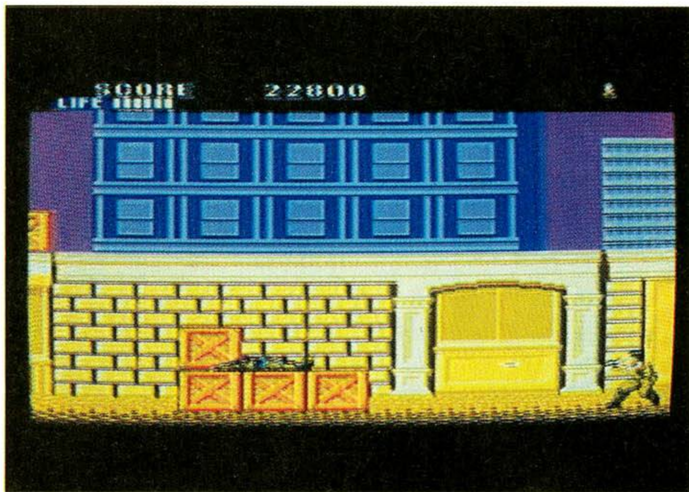


Shinobi

System: Sega
Preis: ca. DM 89,95

Karate ohne Ende!

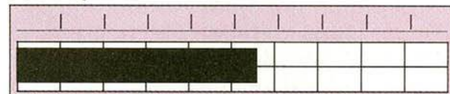
Jetzt ist sie endlich erhältlich, die Umsetzung des Sega-Spielhallen-Hits Shinobi. Und man kann sagen, daß die Programmierer sich angestrengt haben. Also schon mal vorweg: Die Konvertierung von Shinobi ist super gelungen. Aber jetzt zum Spiel. Kinder sind von einem bösen Ninja und ein paar Gesetzlosen entführt worden. Sie übernehmen die Rolle von Joe Musashi, einem der Meister des Ninjutsu. Ihre Aufgabe ist es nun, die Kinder zu befreien. Sie laufen durch eine horizontal scrollende Stadtkulisse und müssen die auftauchenden Feinde bekämpfen. Am Anfang sind Sie mit Wurfsternen ausgerüstet. Die Kinder werden von krummsäbelschwingenden Mördermongolen bewacht. Für jedes befreite Kind gibt es einen Bonus, wie z.B. Zutritt zur Bonusrunde oder eine andere bessere Waffe. Am Ende eines jeden Levels erwartet einen dann einer der Gesetzlosen und fordert zum Zweikampf auf. In der Bonusrunde haben Sie dann die Möglichkeit, sich Ninjamagie zu verdienen, indem Sie die Ninjas, die Ihnen entgegen kommen, unter Zuhilfenahme der Wurfsterne aus dem Weg räumen. Mit Hilfe dieser Magie ist es Ihnen dann an bestimmten Stellen in diversen Runden möglich, Probleme zu lösen, die Sie ohne deren Zuhilfenahme fast nicht schaffen können. Zusammenfassend kann ich zu Shinobi nur sagen, daß es die ultimative Martial-Arts-Cartridge für die Sega-Konsole ist. Wenn man einen Vergleich zum Arcade-Original zieht, muß man feststellen, daß die Leute von Sega wohl langsam merken, was wirklich in ihrer Konsole steckt.



Bildschirmfoto: Sega

(rg)

Unsere Meinung



Maze Hunter 3D

System: Sega
Peripherie: 3D-Brille
Preis: DM 89,95

Die Reise ins Labyrinth

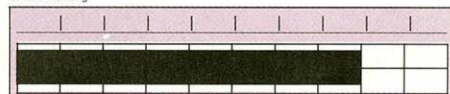
Sie haben schon davon gehört, und Sie glaubten, es sei ein Märchen. Jetzt ist der Antrieb Ihres Raumschiffes ausgefallen, und Sie sind gefangen. Wo? Im Todeslabyrinth, irgendwo in den Tiefen des Alls. Alles was Sie noch über diesen Ort wissen, ist die Tatsache, daß das Labyrinth zwanzig Ebenen hat, und das es bis jetzt erst einer geschafft hat, es zu überwinden. Gefangen im Labyrinth ohne Waffen, ohne Hilfe, einfach ohne alles. Ihre Aufgabe besteht nun darin, sich einen Weg durch das Labyrinth zu bahnen. Das Spiel Maze Hunter 3-D kann nur gespielt werden, wenn man im Besitz der 3-D-Brille von Sega ist. Sie blicken von oben in ein Labyrinth, das aus drei Ebenen besteht. Ihr Ziel ist es nun, auf die tiefste Ebene hinunterzugehen, um von dort ein weiteres Stockwerk hinabzugelangen. Sie können ein Stockwerk nur verlassen, wenn Sie einen Schlüssel gefunden haben. Wie in jedem guten Programm gibt es natürlich auch Extras, die Ihnen das Leben leichter machen. Dies beginnt mit einem Eisenstab, der Ihnen sehr hilfreich gegen die Aliens sein wird. (Einfach Zuschlagen, und sie sind weg). Des weiteren gibt es noch Jump-und Powerboots sowie einige andere Extras. Die Grafik dieser Cartridge ist sehenswert.

Durch die Brille wird ein toller 3D-Effekt erzeugt. Der Gesamteindruck der Cartridge ist sehr gut. Es ist, so meine ich, ein Programm, für das es sich lohnt, die 3D-Brille zu kaufen, da es auch spielerisch einiges zu bieten hat.


Bildschirmfoto: Sega

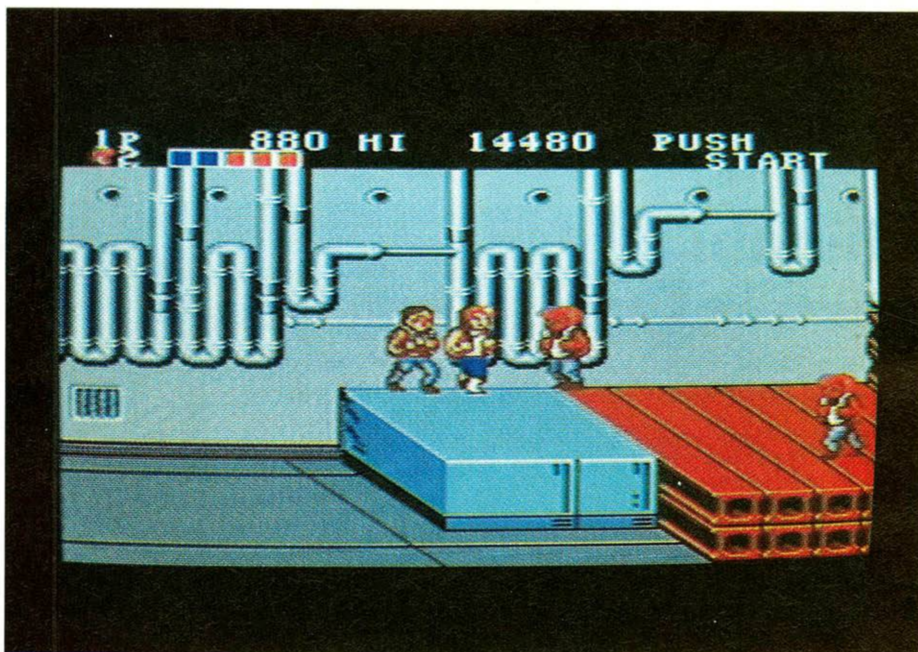
(rg)

Unsere Meinung



Double Dragon

System: Sega
Preis: Bei Redaktionsschluß noch unbekannt.



Bildschirmfoto: Sega

Doppelt schlägt besser!

Die Zwillingsbrüder Billy und Jimmy Lee werden auf den Straßen gefürchtet. Ihre Spitznamen sind "SPIKE" und "HAMMER". Beide sind Meister des Kenpo und Kung Fu. Beide können in der brutalsten Straße der Welt überleben. Aber wie es so üblich ist, haben auch diese beiden Helden erbitterte Todfeinde. Diese treten hier in Form der "Black Warriors" auf. Diese Black Warriors haben eine ganz gemeine Angewohnheit: Sie möchten ihre Gegner tot sehen, doch wie soll man die besten Karatekämpfer der Stadt aus dem Weg räumen, ohne gleich mit einer Armee und der Tür ins Haus zu fallen? Ist doch ganz einfach, man entführt die Freundin des einen und lockt ihn so ins eigene Hauptquartier, um ihn dort nach allen Regeln der Kunst fertig zu machen. Genau dies wollen die Black Warriors machen, um sich endgültig ihrer beiden Feinde Billy und Jimmy zu entledigen.

Viele Gegner verderben den Brei!

Gesagt, getan! Nachdem die Black Warriors die Freundin des einen entführt haben, geht es nun daran, sie wieder aus den Klauen der bösen Buben zu befreien. Nur mit der blanken Hand und dem Können in der Kunst der Selbstverteidigung, macht sich einer der Brüder oder gar alle beide auf den Weg. Hier haben wir auch schon eine Option, die diesem Programm einen besonderen Reiz gibt, denn wenn zwei Spieler mitmachen, spielt nicht erst der eine und dann der andere, nein, beide prügeln sich zur selben Zeit durch die Gegend. Man läuft also durch eine horizontal scrollende Landschaft und muß sich dabei allerlei böser Jungs erwehren. Das Problem hierbei ist nun, daß nicht nur einer kommt, sondern mehrere gleichzeitig. Teilweise ist soviel auf dem Schirm los, daß man sich fragt, wer bin ich denn nun eigentlich. Jeder der Gegner kann einiges an Schlägen einstecken, teilt aber auch gut aus. Ab und zu gibt es dann etwas größere Gegner, bei denen man im ersten Moment glaubt, sie niemals erledigen zu können. Des weiteren liegen hier und da Extrawaffen herum, die man aufheben kann, um sich damit für kurze Zeit etwas besser gegen die Gegner zu wehren. Besonders empfehlenswert sind hier vor allen Dingen Steine, Fässer und SEGA Kartons (!).

Fazit

Double Dragon ist ein Spiel für das ich sofort Feuer und Flamme war! Bereits in der Spielhalle war dieses Spiel ein Horror für mein Portemonnaie. Als ich nun hörte, daß es für die Sega Konsole kommt, konnte ich es kaum abwarten, ein Testmuster in die Hand zubekommen. Und ich muß sagen, meine Erwartungen wurden nicht enttäuscht. Die Grafiken sind von solch guter Qualität, wie ich sie auf der Sega Konsole noch nicht gesehen habe. Einziges Manko: das starke Flimmern der Sprites. Hier muten die Programmierer dem Prozessor doch etwas zuviel zu. Double Dragon kann ich jedem Sega Besitzer ohne Einschränkungen nur ans Herz legen.

(rg)



Bildschirmfoto: Sega

Da kommt mal wieder ein oberböser Gegner aus der Wand. Hoffentlich verträgt er weniger an Prügel, als die Menge, nach der er aussieht.

Grafik Sound Spielwert Preisleistung

Unsere Meinung

Zillion II - The Tri Formation

System: Sega
Preis: DM 89,95

The Empire is Back...

Vor einiger Zeit ist es Ihnen gelungen, das böse Norsa Imperium zu vernichten, doch es war nur eine kleine Niederlage, die Sie dem Imperium zugefügt haben. Jetzt ist es zurück, mit einem riesigen Raumkreuzer. Dieser muß vernichtet werden. Sie nehmen also Ihre Spezialausrüstung, bestehend aus Zillion, der gewaltigsten Laserkanone des Universums und der Tri-Formation, dem Motorrad. Das Spiel präsentiert sich als horizontal scrollendes Action-Game. Sie fahren mit Ihrem Motorrad durch die Gänge der Raumstation und schießen auf alle Gegner, die sich Ihnen in den Weg stellen. Ab und zu kommen dann ein paar Aliens angeflogen und werfen Mienen, über die Sie am besten hinwegspringen sollten. Ebenso sollten Sie darauf achten, nicht in eines der vielen bodenlosen Löcher zu fallen. Zwischendurch dürfen Sie natürlich nicht vergessen, Bonusgegenstände aufzusammeln, da Sie diese brauchen, um z.B. Ihre Tri-Formation in einen gepanzerten Raumanzug zu transformieren. Sollten Sie es geschafft haben, sich durch einen Gang zu kämpfen, geht es zu Fuß weiter. Hier heißt es, schnell zu reagieren, denn die Wächter der Stationen haben die unangenehme Angewohnheit, erst zu schießen und Sie dann nach dem Grund Ihres Besuchs zu fragen. Am Ende von jeweils zwei Levels stellt sich Ihnen dann ein ganz schlimmer Bösewicht gegenüber, den Sie aus dem Weg räumen müssen. Aber auch wenn Sie alle schaffen sollten, gibt es immer noch Baron Rick, dem Sie sich in einem erbitterten Zweikampf stellen müssen.

(rg)



Bildschirmfoto: Sega

Unsere Meinung

R.C. Pro Am

System: NES
Preis: ca. DM 75,–

Es lebe die Fernsteuerung!

Waren das nicht schöne Zeiten? Man war jung und hatte von seinen Eltern ein ferngesteuertes Auto geschenkt bekommen. Natürlich hatten alle Freunde auch eines. Und so kam es, daß man irgendwann mit seinen Kumpels auf die Idee kam, ein Rennen zu veranstalten. Dies war ja alles schön und gut, solange man die Rennen gewann. Sollte dies einmal nicht der Fall gewesen sein, so wünschte man sich, daß das ferngesteuerte Auto Waffen hätte, um die anderen aus dem Weg zu räumen. Das alles ist jetzt möglich, aber nur, wenn Sie eine NES Konsole und die Cartridge R.C. Pro Am besitzen. Bei dieser neuen NES Cartridge steuern Sie mit Ihrem Control Pad ein ferngesteuertes Auto und müssen sich gegen drei Konkurrenten bewähren. Während Sie also Ihren Rennwagen über diverse Rennstrecken führen, ist es möglich, unterschiedliche Extras aufzuheben, die im Laufe des Rennens von Vorteil sind. Da wären z.B. stärkere Bremsen oder eine bessere Steuerung. Natürlich haben auch die Rennstrecken ihre Handicaps. So gibt es ab und zu Ölflecke oder Springwände, die sich einem einfach so in den Weg stellen. Dann wäre noch die Möglichkeit, Buchstaben aufzusammeln, die das Wort Nintendo ergeben. Sollte Ihnen dieses gelingen, können Sie Ihr Auto gegen ein neueres, moderneres und schnelleres eintauschen. Die Grafik, die R.C. Pro Am bietet, gefiel uns sehr gut, da hier nicht, wie sonst üblich, ein Ausblick aus dem Fahrzeug geboten wird. Alles in allem ist R.C. Pro Am eine Cartridge, die alles enthält, was ein gutes Spiel bieten sollte.

(rg)



Bildschirmfoto: NES

Unsere Meinung

Donkey Kong Jr. Math

System: NES
Preis: DM 69, –



Bildschirmfoto NES

Rechnen lernen mit Kong & Co.

Die Cartridge Donkey Kong Jr. Math, welche das erste aus einer ganzen Reihe von Lernspielen ist, die nach und nach erscheinen werden. Dieses Spiel ist extra für die Kleinen gedacht, denn mit Donkey Kong Jr. Math können Sie Ihrem jüngsten Sproß das Rechnen beibringen. Um das Ganze etwas interessanter zu machen, ist es möglich, einen Zwei-Personen-Wettkampf zu veranstalten. Wie funktioniert das Ganze? Dies ist genauso einfach wie genial gelöst! Vater Kong hält immer eine Zahl in die Luft und Sohnemann muß diese nun auf irgendeine mathematische Art ausrechnen. Dies tut er, indem er die Zahlen, welche sich auf dem Bildschirm zwischen den Lianen befinden, addiert, multipliziert, dividiert oder subtrahiert. Zusammenfassend kann man der Fa. Nintendo für das Spiel nur ein Lob aussprechen, da hier wirklich eine Cartridge vorliegt, die rundum gelungen ist. Auch ist zu sagen, daß Eltern sich dieses Spiel ruhig anschauen sollten, da man damit den Kleinen wirklich spielend das Rechnen beibringen kann.

(rg)

Unsere Meinung

Captain Silver

System: SEGA
Preis: bei Redaktionsschluß noch unbekannt.

Der Schatz des Captain Silver

Viele wollten ihn sich schon holen, doch niemand kehrte von der Suche zurück. Jetzt ist es an Ihnen, den Schatz des Captain Silver zu finden. Auf dem Weg zu Ihrem Schiff, mit dem Sie über die Sieben Weltmeere segeln wollen, stellen sich Ihnen bereits die ersten Hindernisse in den Weg. Hier gilt es, schnell genug das Schwert zu ziehen und als Sieger aus dem Kampf hervorzugehen. Sollten Sie sich bis auf das Schiff vorgekämpft haben und glauben, Sie könnten hier verschnaufen, so irren Sie, denn böse Piraten haben das Schiff besetzt. Diese gilt es zu vertreiben. Sollten Sie alle Gegner auf dem Schiff beseitigt haben, geht es auf eine einsame Insel. Hier müssen Sie sich gegen Eingeborene zur Wehr setzen. Auch sollte Sie darauf achten, nicht von einer herabfallenden Kokosnuß getroffen zu werden. Auch bei Captain Silver gibt es Bonuswaffen. Zum einen haben Sie dann nicht nur Ihr Schwert zur Verfügung, sondern können dann auch schießen. Zum anderen besteht die Möglichkeit, sich Springerstiefel anzuziehen, mit deren Hilfe Sie dann höher springen können. Zusammenfassend kann man über Captain Silver folgendes sagen: Die Grafik ist ganz nett, ja man kann sie sogar abwechslungsreich nennen. Der Sound ist fast hörenswert und erinnert an ein altes Seemannslied, fragt sich nur welches. Leute, die dieses Spielgenre mögen, sollte sich die Cartridge anschauen, ansonsten enthalte ich mich einer weiteren Meinung.

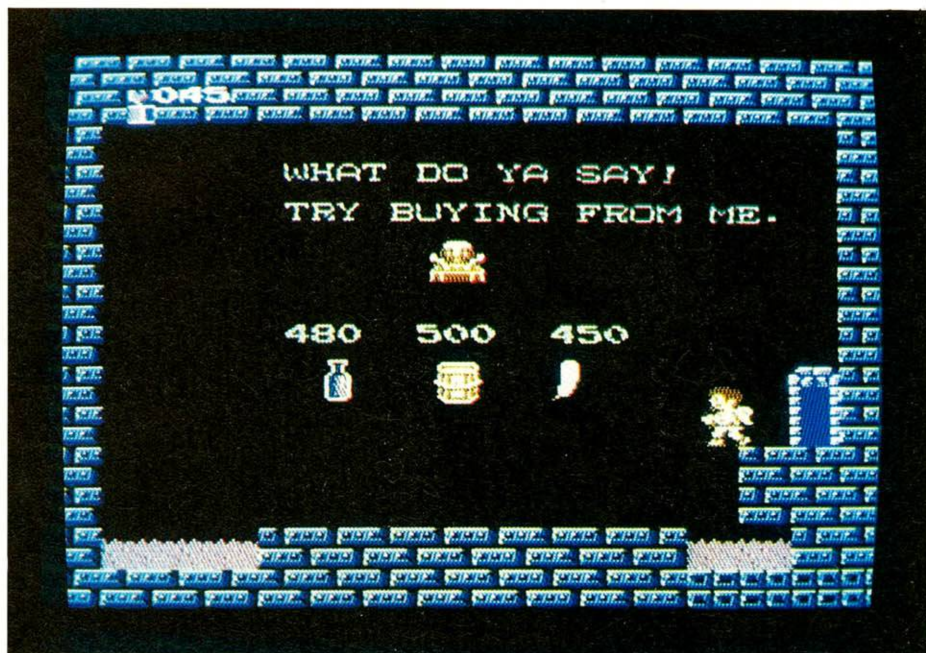


(rg)

Unsere Meinung

Kid Icarus

System: NES
Preis: DM 85,–



Bildschirmfoto: NES

Fliegen müßte man können!

Lang, lang ist es her, es war die Zeit, als die Götter noch in Frieden mit ihren Untertanen lebten. In jener Zeit existierte auch das Königreich "Engelland". Dieses wurde von zwei Königinnen geführt, und zwar von Palutena, der Königin des Lichts, und Medusa, der Königin der Dunkelheit. Diese beiden waren nun absolut verschieden: Während Palutena die Menschen mochte und schützte, spielte Medusa mit ihnen, indem sie die Ernte der Menschen vernichtete, oder sie verzauberte die Menschen in Stein-Statuen. Irgendwann kam es dann zum Streit zwischen den beiden. Bei diesem Streit gelang es dann der bösen Medusa, die drei heiligen Schätze Palutenas zu stehlen und sie gefangenzunehmen. Sie übernehmen nun die Rolle von Pit, einem engen Vertrauten von Palutena, der mit ihr zusammen im Kerker gefangengehalten wurde. Pit konnte, dank der Hilfe von Palutena, in einem günstigen Augenblick entkommen.

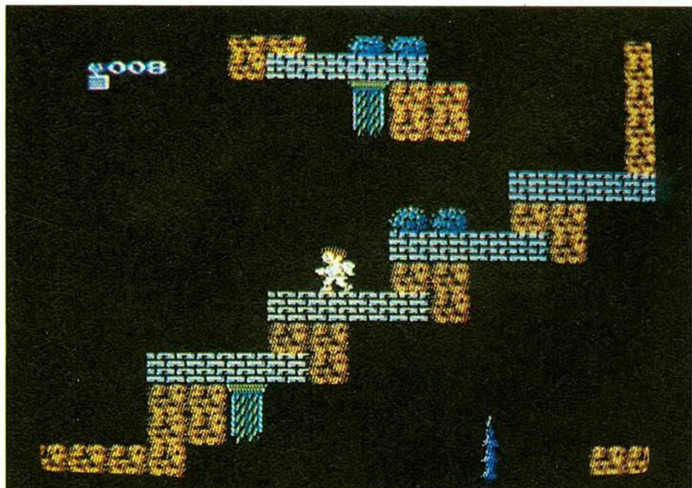
Mit Pfeil und Bogen...

Nur mit Pfeil und Bogen bewaffnet machen Sie sich nun auf den Weg durch die verschiedenen Ebenen, um die gestohlenen Schätze wiederzufinden. Auf Ihrer Suche nach den Schätzen müssen Sie sich durch verschiedene Welten kämpfen und diverse Gegner aus dem Weg räumen. Wenn Sie einen Gegner abschießen, hinterläßt dieser ein Herz, welches Sie aufsammeln sollten. Sie werden es gut gebrauchen können. Ab und zu gelangen Sie in einen Shop, in dem Sie diverse Extrawaffen etc. kaufen können und zwar nicht für Geld, sondern für die obenerwähnten Herzen. Des weiteren können Sie auch im normalen Spiel Bonusgegenstände aufsammeln. So verwandelt eine Harfe alle Gegner für kurze Zeit in Schlegel, welche Sie brauchen, um einen ganz bestimmten Gegner zu eliminieren.
Außerdem gibt es noch die Möglichkeit eine Feder aufzusammeln. Diese hat einen großen Vorteil: Normalerweise verliert man ein Leben, wenn man unten aus dem Bildschirm fällt. Ist man nun aber im Besitz der Feder, so kommt man oben wieder ins Bild. Ab und zu kann man dann auch seine Lebensenergie wieder auffrischen, hierbei sollte man aufpassen, dieses zu tun, bevor man in einer Höhle verschwindet, da etwaige Bonusgegenstände, die sich im Bild befinden, verschwinden.

Fazit

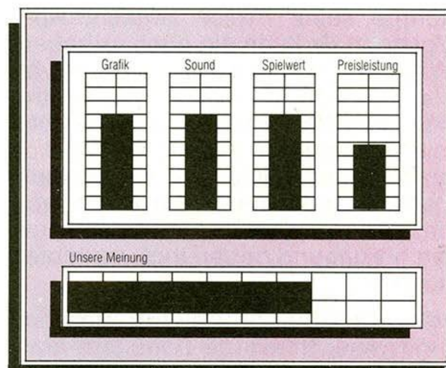
Kid Icarus ist ein sehr komplex aufgebautes Programm, bei dem Sie herumlaufen und ein großes Gebiet erforschen müssen. Man könnte sagen, daß Kid Icarus einen sehr starken Adventure-Charakter hat und seine Verwandtschaft mit Zelda nicht leugnen kann. Grafisch hat das Programm einiges zu bieten. So findet man neben einem sauber scrollendem Hintergrund gut animierte Sprites. Der Sound ist ebenfalls gut und rundet das ganze Spiel ab. Kid Icarus ist ein Programm, das sich jeder Besitzer einer Nintendo-Konsole ruhig einmal anschauen sollte. Besonders zu empfehlen ist es den Zelda-Fans, da hier scheinbar dieselben Programmierer am Werk waren. Kid Icarus gehört mit zu den besten Cartridges, die zur Zeit im deutschen Angebot erhältlich sind und ist durchaus empfehlenswert.

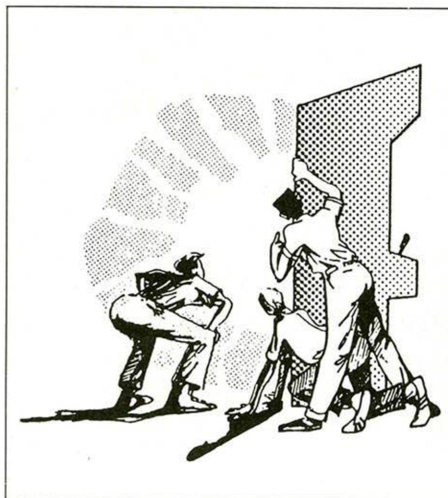
(rg)



Bildschirmfoto: NES

Einer der vielen Shops, in denen Sie Pit besser ausrüsten können. Die Preise sind ganz schön happig, aber mit einem Trick läßt sich handeln.





SCREEN-TIPS

Hier sind sie wieder, die Tips und Tricks zu den beliebtesten Spielen für die verbreitesten Konsolen. Wieder einmal haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut, um unsere Leser mit den neuesten Hints zu versorgen. Also stürzen wir uns hinein in die wunderbare Welt der Spielkonsolen.

Fangen wir doch gleich einmal mit Space Harrier an. Wenn Sie hier all die fantastischen Sounds des Spiels in Ruhe hören wollen, brauchen Sie nur während des Titelbildes das Control Pad in folgende Richtungen zu drücken: rechts, links, runter, hoch und siehe da, nun können wir alle Musiken einzeln anwählen. Und da wir uns nun gerade hier befinden, können Sie eigentlich einmal folgende Lieder in der hier aufgeführten Reihenfolge anwählen: 7-4-3-7-4-8-1. Was passiert nun? Ganz einfach, Sie können Ihre Spielfigur in einen Jet verwandeln und den Schwierigkeitsgrad einstellen. Ist doch prima!

Afterburner: Wenn Ihnen der im Handbuch erwähnte offizielle Continue-Modus nicht ausreicht, brauchen Sie nichts weiter zu tun, als während des Titelbildes einhundertmal den Pausenknopf zu betätigen. Diese Continue-Funktion geht bis Level 17.

Das war leider alles, was uns zu Sega vorlag. Also machen wir jetzt mit der Nintendo-Ecke weiter. Und los geht's:

Kid Icarus: Im ersten Shop sollten Sie versuchen zu handeln, vielleicht wird der Besitzer die Preise reduzieren. Drücken Sie einfach am zweiten Controller die Knöpfe A und B. Er könnte seine Preise senken. Aber Vorsicht! Er kann sie auch anheben. Wenn Sie sich hinter einer Säule verstecken, können Sie nicht von Patronen getroffen werden. Um Twinbellow zu schlagen, verstecken Sie sich hinter einer Säule und warten sein Feuer ab, attackieren Sie ihn von vorne, dann laufen Sie am besten um ihn herum und geben ihm von hinten den Rest.

Mike Tyson's Punch-Out: Während Ihr Trainer Ihnen die Schultern massiert, sollten Sie Select drücken, dadurch massiert er härter und Sie werden stärker. Vor dem Kampf sollten Sie darauf achten, was die Kämpfer sich erzählen, hier sind viele wichtige Tips versteckt. Wenn über dem Kopf Ihres Gegners ein Stern erscheint, nachdem Sie in geschlagen haben, geben Sie Ihm mit der Start-Taste einen Uppercut. Dadurch können Sie den Stern einkassieren.

Legend of Zelda: Wenn Sie am Anfang statt Ihres Namens Zelda eingeben, können Sie direkt mit dem zweiten Lösungweg beginnen. Um in das sechste Dungeon zu kommen, sollten Sie am Feensee ohne Fee einfach einmal ein bißchen auf der Flöte spielen. Auch empfehlenswert ist es, Büsche oder Steine, die in Formationen mitten im Bild stehen, aus dem Weg zu räumen (abfackeln oder wegsprengen). Hier finden sich oftmals Shops etc., in denen Sie einkaufen oder gar Geld gewinnen können. Bevor Sie sich in die Dungeons 7 und höher wagen, ist es ratsam, sich die rote Medizin, einen magischen Schild und volle Lebensenergie zuzulegen, da es in diesen hoch her geht. Und hier noch ein Tip für den Spielanfänger. Auf dem Friedhof sollten Sie den Ghini viermal mit dem weißen Schwert berühren, danach die Gräber, um aus diesen ebenfalls Ghinis zu machen. Nun wenden wir uns wieder dem ersten Ghini zu und eliminieren diesen. Jetzt werden alle verschwinden und uns ein paar nette und nützliche Geschenke hinterlassen.

Zelda II - Adventure of Link: Im ersten Palast sollten Sie dem Wächter von oben eins auf den Schädel geben, das hilft. Bei verschlossenen Häusern sollten sie mal Weihnachtsmann spielen und durch den Kamin eindringen. Wenn das Haus dann leer erscheint, können Sie, wenn Sie an der richtigen Stelle sind, mit der Taste B versteckte Gegenstände finden. Und wenn Sie glauben, mit Tieren oder anderen Lebensformen könnnte man nicht sprechen, so müssen wir Sie enttäuschen, denn gerade dieses erweißt sich als äußerst wichtig. Noch etwas Wichtiges: Auf der Insel mit dem Labyrinth finden Sie das entführte Kind. Am Anfang des Spiels sollten Sie auch nach Höhlen suchen, die keinen zweiten Ausgang haben, da sich in diese doch sehr oft Magie-Container etc. befinden.

Rad Racer: Wenn Sie es satthaben, immer im ersten Level zu beginnen, dann halten Sie doch einfach das Joypad nach oben rechts und drücken dann Knopf B. Voilà und schon haben wir einen höheren Level.

Super Mario Bros.: Auch für mein Lieblingspiel, das voller Geheimnisse steckt, gibt es wieder einen Tip. Sie können 100 Extraleben bekommen, wenn Sie folgendes ausprobieren. Am Ende eines jeden Level gibt es ja die Treppe, die Sie zur Fahnenstange führt. Ab und zu kommen Ihnen hier zwei Schildkröten entgegen, von diesen müssen Sie eine auf der untersten Stufe zertreten und dann auf sie springen. Sie wird nicht wie üblich zur Seite wegfegen, sondern liegenbleiben. Für jeden Sprung bekommen Sie nun ein Extraleben. Ist doch prima! Und dann haben wir noch eine Secret-Continue-Funktion gefunden. Nachdem Ihr Spiel beendet ist, drücken Sie einfach Knopf A und gleichzeitig Start, und Sie beginnen am Anfang der Welt, in der Sie »endgültig« das Leben ausgehaucht hatten.

(rg)



und das Chaos im Bild

Guten Tag, liebe Leser!

Auch diesmal können wir wieder einen Wettbewerb durchführen. Und zwar in Zusammenarbeit mit der Fa. Bienengräber, Hamburg, die ja bekanntlich der Nintendo Generalimporteur für Deutschland ist.

Aber bevor wir zur Aufgabe kommen hier zuerst die Preise:

1. Preis: 1 Nintendo Konsole inkl. Ice Climber + Zapper + Duck Hunt und Super Mario Bros.

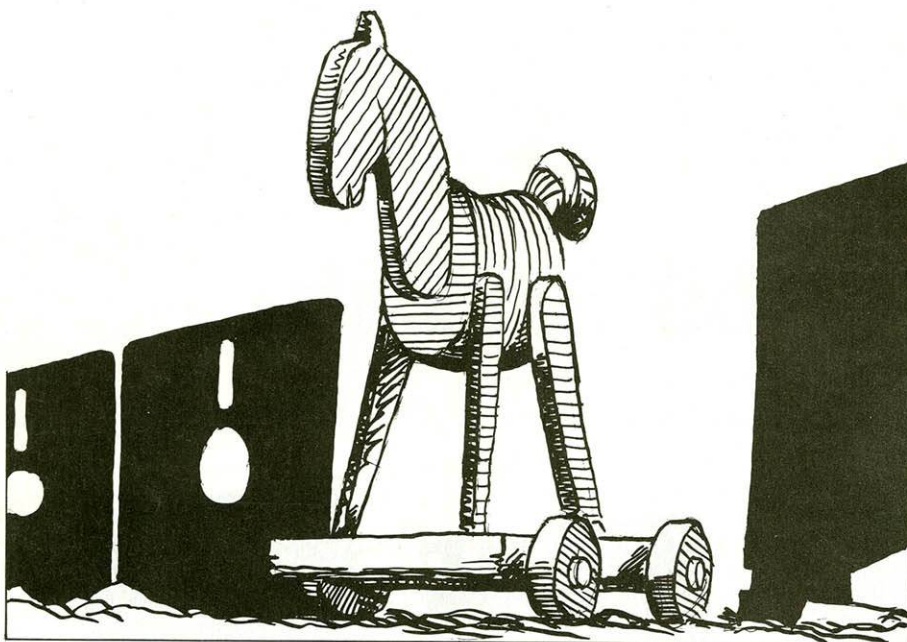
2. Preis: 3 Cartridges nach Wahl

3. bis 6. Preis: je eine Cartridge nach Wahl

Und hier nun die Aufgabe:
Bei unserer letzten Redaktionssitzung sind uns ein paar Screenshots von Nintendo-Spielen durcheinander gekommen. Einige sind doppelt vorhanden. Sie sollen uns sagen: Wie viele Spiele sind hier wirklich abgebildet?

Und jetzt natürlich das Wichtigste: die Spielregeln!

1. Einsendeschluß ist der 05.01.1989.
2. Die Preise werden unter allen richtigen Einsendern verlost.
3. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen!
4. Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Bis gestern war er auch vollauf zufrieden gewesen, aber heute benimmt sich der Computer seltsam. Dateien lassen sich nicht mehr abspeichern, die Tastatur spielt verrückt, der Bildschirm schillert in allen möglichen Farben, das Chaos bricht aus. Peter versteht die Welt nicht mehr. Wie kann ein Programm vier Wochen lang fehlerlos arbeiten und plötzlich durchdrehen? Des Rätsels Lösung: Werners PD-Software war mit einem Virus verseucht. Vier Wochen hatte er geschlummert, und erst durch den x-ten Aufruf eines Interrupts wurde er aktiviert und begann sein zerstörerisches Werk.

Gefahr im Verzug!!!

Trojanische Pferde und Killerprogramme greifen an

Jeder redet davon, aber keiner weiß genau, was dahintersteckt. Was sind die Unterschiede? Was bewirken sie? Ist man ihnen hilflos ausgeliefert? Woher kommen sie?

Es geschah an einem ganz gewöhnlichen Tag...

Es ist Donnerstag, der 13. Oktober 1988. Endlich hält der Schüler Peter M. (17) die Utilities für seinen ATARI in Händen. Ein guter Freund hatte sie in einer Mailbox aufgespürt und für ihn überspielt. Peters Gedanken beschäftigen sich nur noch mit seiner Neuerwerbung. Binnen weniger Minuten ist der Computer eingeschaltet und das System gebootet. Peter kopiert die Diskette auf die Festplatte und startet erwartungsvoll den Disketteneditor.

Das Unheil nimmt seinen Lauf

Anfangs ist noch alles normal, das Titelbild erscheint, kurz darauf der Arbeitsbildschirm und das Hauptmenü. Peter will eine Demotextdatei laden, aber was ist das? Spinnt der Computer? Das Betriebssystem greift zwar auf die Festplatte zu, aber die gewünschte Datei wird nicht geladen. Statt dessen ertönt aus dem Lautsprecher ein gräßliches Getöse, das durch Mark und Bein geht. Der Bildschirminhalt löst sich in Wohlgefallen auf, und aus dem Nichts erscheint auf dem schwarzen Monitor:

***** Wichtige Mitteilung *****
Sie wurden soeben ein neues Opfer von PROFI-KILLER. Ich habe die FAT Ihrer Festplatte gelöscht. Viel Vergnügen beim Formatieren!!!
Der Vollstrecker
***** Wichtige Mitteilung *****

Im ersten Augenblick glaubt Peter an einen schlechten Scherz seines Freundes Werner. Aber nach dem dritten Boot-Versuch bricht für Peter eine Welt zusammen. Er steht vor dem Nichts. Alle Daten, die auf der Festplatte gespeichert waren, sind verloren. Ein "Trojanisches Pferd" hat erbarmungslos zugetreten.

Zwei Tage später schlagen bei Werner die Viren zu

Voller Stolz hatte Werner seinem Freund Peter vor gut vier Wochen von dem Erwerb einer hervorragenden PD-Textverarbeitung berichtet.

Die Unterschiede zwischen Trojanischen Pferden und Computerviren

Anhand der Erfahrungen, die unsere beiden Computerhelden Peter und Werner mit dubiosen Programmen gemacht haben, lassen sich die Unterschiede zwischen einem Trojanischen Pferd und einem virusverseuchten Programm leicht erkennen. Ein Trojanisches Pferd ist ein Programm, das unter einem irreführenden Namen sofort nach dem Start zu ungewünschten Aktionen des Computers führt. Dies kann das teilweise oder vollständige Löschen der Festplatte sein. Weitere Gemeinheiten sind das Überschreiben des RAM-Speichers oder des Bildschirmspeichers und andere ungewollte Zugriffe auf weitere Peripheriegeräte.
Computerviren sind heimtückische Geschöpfe, Zeitbomben, die ebenfalls kranken Gehirnen entsprungen sind und Zerstörungen an der Software anderer Personen verursachen sollen. Unter Virusprogrammen versteht der Fachmann kleine eigenständige Programme, die in vorhandene Software eingepflanzt worden sind, ohne daß der Anwender von deren Existenz etwas ahnt. Je nach Art des implantierten Programms bleibt es bis zu dem Eintreffen eines bestimmten Ereignisses völlig inaktiv. Erst nach dem x-ten Betätigen der Tastatur oder zu einem festgelegten Datum wird der Virus aktiviert und beginnt sein Zerstörungswerk. Dem Erfindergeist sind hier leider keine Grenzen gesetzt.

Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste

Auch Sie können leicht das Opfer eines solchen schlechten Scherzes mit all seinen bösen Folgen werden, wenn Sie sich nicht entsprechend

schützen. Deshalb an dieser Stelle einige Tips, um den Schaden in Grenzen zu halten:

1. Vorsicht bei Programmen, deren Herkunft Sie nicht kennen!
Mailboxen und dubiose Public-Domain-Bibliotheken eignen sich hervorragend zur Verbreitung von Killerprogrammen aller Art. Gefährlich sind ebenfalls Raubkopien kommerzieller Software und Programme ohne jegliche Dokumentationen. Auch sollten Sie bei Software, die wie saures Bier angepriesen wird, äußerst vorsichtig sein.

2. Schützen Sie Ihre Daten auf der Festplatte!
Auch wenn es etwas Zeit in Anspruch nimmt, Backups sollten täglich durchgeführt werden. Sichern Sie Ihre wichtigsten Dateien auf Disb kette. Nicht nur bei einem Absturz der Festplatte nach einem Headcrash, sondern auch nach unliebsamen Begegnungen mit einem Killerprogramm sparen Sie sich viel Zeit und Nerven.



Vor dem Test eines unbekannten Programms sollten Sie die Festplatte nach Möglichkeit abnabeln oder, falls dies nicht möglich ist, den Schreibzugriff unterbinden. Software zu diesem Zweck ist auch als Public Domain oder Shareware unter dem Namen DPROTECT erhältlich.

Don't Panic!

Trotz aller Unkenrufe und gegenteiliger Behauptungen ist bei Beachtung aller nötigen Vorsichtsmaßnahmen die Gefahr relativ gering, durch ein "Trojan Horse" oder virenverseuchtes Programm einen größeren Schaden zu erleiden.

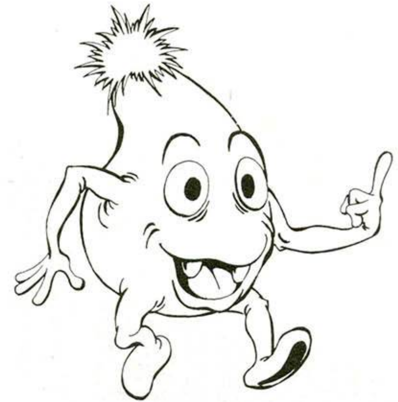
Renomierte Händler von Public Domain und Sharewarebibliotheken prüfen sorgfältig ihre Ware, bevor sie zum Verkauf gelangt. Aber auch Sie können weitergehenden Schaden verhindern. Informieren Sie Ihre Mailbox-Partner, Freunde und Bekannte und gegebenenfalls auch den Händler, wenn ein faules Ei bei Ihnen aufgetaucht ist.

Nachfolgend eine Liste von bekannten und erkannten "Trojan Horses" aus den USA. Ob das eine oder andere Programm mittlerweile auch bei uns sein Unwesen treibt, ist uns leider nicht bekannt. Falls Sie weitere Informationen haben, bitte teilen Sie uns diese mit. Wir werden Sie umgehend veröffentlichen.

Hier ist die Liste:

– ARC513.EXE
Ursprünglich ein Utility zum Komprimieren von Dateien, überschreibt es Spur 0 der Harddisk und löscht damit die Katalog-Informationen.

– BALKTALK
Ein ebenfalls gutes Hilfsprogramm wurde von einem böswilligen Zeitgenossen in ein Killerprogramm umgebaut, welches Sektoren der Festplatte löscht und neu beschreibt. Das Chaos ist perfekt.



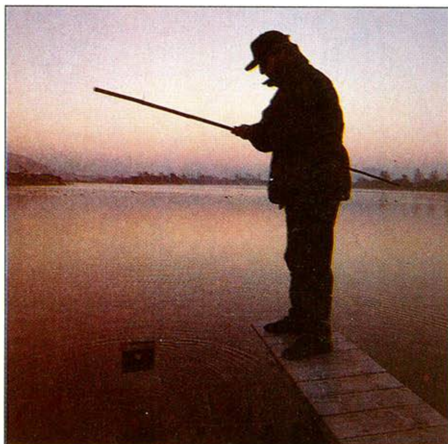
– DISKSCAN.EXE
Anstatt unbrauchbare Sektoren auf der Festplatte ausfindig zu machen und zu markieren, macht es gute Sektoren unbrauchbar. Dieses Programm kann auch unter den Namen SCANBAD.EXE oder BADDISK.EXE auftauchen.

– DOSKNOWS.EXE
überschreibt die FAT, die File Allocation Table, die Informationen über die Verteilung der Dateiteile auf der Diskette enthält.
Weitere Killerprogramme mit ähnlichen Effekten sind:
– EGABTR ,FILER.EXE, QUICKREF.ARC,
SECRET.BAS, VDIR.COM

Zum Abschluß noch zwei Programme, die den Betreibern von Mailboxen das Leben schwermachen können:

– QUIKRBBS.COM und STRIPES.EXE kopieren die Daten aus RBBS-PC.DEF, das sind beispielsweise Passwörter, in eine separate Datei, die dann später von jedermann abgerufen werden kann. Peinlich, peinlich!!!

Hans-Werner Fromme (br)



Die im Trüben fischen...

Es ist verständlich, daß vielen Leuten die professionelle Software zu teuer ist, daß man aber deshalb gleich zum Raubkopierer wird, ist nicht tragbar. Dem Computerbesitzer stehen nur wenige Alternativen zur Verfügung, wenn er nicht in den sauren Apfel beißen will und sein hart verdientes Taschengeld den Programmanbietern in den Rachen werfen will. Hier stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung: entweder man programmiert selbst (zugegeben, das ist nicht jedermanns Sache), raubkopieren (strafbare Handlung) oder Public Domain. Wieder einmal wollen wir beweisen, daß es PD-Produkte gibt, die den teuren Programmen in nichts nachstehen (außer dem Preis natürlich).

Kick # A 73

System: Amiga

Spiel, Spaß, (Ent-) Spannung...

Auf dieser Diskette von MERLIN Computer GmbH (der neue Name lautet MAXON Computer GmbH) befinden sich gleich drei Spiele, die für Unterhaltung und Entspannung sorgen sollen.

Zum ersten wäre da das größtenteils bekannte Strategiespiel ARTILLERIE-DUELL (auch bekannt unter dem Namen TREFFER). Zwei Spieler können ihr physikalisches Denken unter Beweis stellen.

Es geht darum, in einer wild zerklüfteten Berglandschaft die gegnerische Festung mittels Granaten zu zerstören, daß dies nicht so einfach ist, versteht sich von selbst. Nach Aufbau des Bildschirms wird man gefragt, welchen Abschußwinkel und welchen Schub man dem Projektil geben will. Nun beschreibt das Geschoß eine parabelhafte Flugbahn, und schlägt mehr oder weniger nah bei der gegnerischen Festung ein. Anhand des Einschlagortes kann man nun die Geschwindigkeit bzw. den Winkel des Projektils verändern. Abwechselnd schießt nun der eine bzw. der andere Kontrahent, bis eine Festung getroffen ist. Von der Idee ist ARTILLERIE-DUELL ein relativ veraltetes Spiel, das nicht allzu ansprechend ist.

Verstecken hingegen braucht sich das auf der Diskette befindliche Spiel CYCLE 3-D gewiß nicht. Pate hat hier der Film TRON gestanden, der auch für andere (auch professionelle) Computerspiele verantwortlich ist. Sie bewegen sich mit rasanter Geschwindigkeit auf einem futuristischen Motorrad durch ein bestimmtes Rasterquadrat. Sie müssen darauf achten, nicht gegen die Wände,



aber auch nicht gegen die Bahnen des vom Computer gesteuerten Gegners zu stoßen. Hierbei ist es von Wichtigkeit, dem Gegner den Spielraum zu verengen, indem Sie ihn einkesseln, so daß er unweigerlich gegen ein Hindernis fährt. Ein drittes Spiel befindet sich auf der Kick A #73, das auch ohne weiteres mit "teurer" Software vergleichbar ist. Es handelt sich um ein Autorennen namens MADRACE.

Sie steuern einen Formel I Rennwagen, aber nicht wie zu erwarten wäre, über eine spezielle Rennpiste, sondern auf ganz normalen Straßen, mit Eisenbahnübergängen, verschiedenen Hindernissen etc.

Bei diesem Spiel wurde sehr viel Wert auf Details in Sachen Grafik gelegt; die Hindernisse, die von Zeit zu Zeit auftauchen, sind ordnungsgemäß (nach StVO) durch Warndreiecke oder Schranken gekennzeichnet. Zu Trainingszwecken steht eine Testfahrt zur Verfügung, die den Piloten mit der Strecke vertraut machen soll.

Maxon ST-Computer Disk #112

System: Atari ST/Monochrom-Monitor

Erdkunde spielend gelernt

Das auf dieser Diskette befindliche Programm soll dem Schüler das Kennenlernen geografischer Grundlagen auf spielerische Art leichter gestalten. Es fragt wahlweise, über Land oder Hauptstadt, die Lage des Landes ab. Man muß nun mit der Maus das Land anklicken, von dem man glaubt, es sei das richtige. Bei der Abfrage nach Ländern erhält man jeweils einen Punkt, bei Abfrage nach Hauptstädten zwei Punkte. Diese Punkte werden addiert und in einer Tabelle abgelegt. Somit besteht die Möglichkeit, in einer Art Wettstreit mit





mehreren Personen "um die Wette zu wissen".
Beim Beenden des Programmes wird dem Benutzer noch eine Abschlußfrage gestellt, zur Überprüfung des Erlernten. Der Programmierer ließ sich einige bissige Kommentare in der Abschlußphase nicht nehmen.
Enthaltene Landkarten: BRD, USA, Europa, Asien, Afrika, Ozeanien, sowie Mittel- und Südamerika.

Maxon ST-Computer Disk #31

System: Atari ST/Monochrom-Monitor

Spiele für kalte Herbstabende

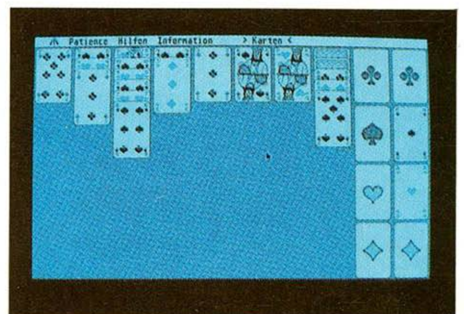
Eine Spielesammlung, bei der es wieder einmal etwas ruhiger zugeht, liegt auf der Disk #31 vor. Neben bekannten Spielen wie Schach, 3-D Irrgarten, einer grafisch sehr schön gestalteten Patience, besitzt diese Diskette auch ein Spiel namens Avalun, das vielleicht besser unter dem Namen Hamurabi bekannt ist.
Bei AVALUN geht es darum, ein Königreich zu verwalten. Sie können Korn und Land einkaufen und verkaufen, Mühlen und andere Bauwerke errichten lassen, die Ihnen Erträge bringen können, Steuern erheben, kurz gesagt, all das, was zum richtigen Regieren eines Landes gehört. Aber Sie haben auch dafür Sorge zu tragen, daß Ihre Untertanen nicht verhungern. Seuchen und Epidemien können jederzeit die Bevölkerung dahinraffen, aber auch starke Einwandererzahlen können Ihren Staat in die Misere ziehen. Sind Ihre Bürger mit Ihnen nicht zufrieden, können Ihnen Exil, Sklaventum, eventuell auch verschiedene Todesarten drohen. Es ist also darauf zu achten, daß Sie nicht die Unbill der Bevölkerung auf sich ziehen, indem Sie die Steuern zu stark betonen oder den Bürgern zu wenig zu essen zu geben. Besitz und Vorräte werden mit dem aktuellen Stand angezeigt. Für Kapitalguthaben bzw. Schulden auf der Bank werden Zinsen erhoben.
Zum Spiel YAGC ist eigentlich nicht viel zu sagen, wenn man weiß, daß es sich hier um ein Schachspiel handelt. Das Spiel ist vollkommen mausunterstützt, was die Benutzung einfach gestaltet. Der Titel steht für YET ANOTHER GAME OF CHESS, das Programm scheint aber noch nicht ganz ausgereift, worauf der Programmierer aber auch hinweist. Eine Verbesserung ist zur Zeit gerade in Produktion.
Das Spiel PATIENCE, wie man dem Titel schon entnehmen kann, eine Simulation des berühmten französischen Kartengeduldspiels, ist von der Grafik hervorragend gelungen.
Sie besitzen zwei Kartenspiele á 52 Blatt, von denen Sie Familien in aufsteigender Reihenfolge ablegen müssen. Familien nennt man alle Karten mit gleicher Spielfarbe (nach steigendem Wert: As, 2, 3, 4, ... Dame und König). In der Anfangsphase werden die gemischten Karten in einer bestimmten Figur ausgelegt, dann können sie verschoben oder auf den daneben liegenden Stapel abgelegt werden. Folgende Regeln müssen eingehalten werden:
- Es dürfen nur schwarze auf rote und rote auf schwarze Karten gelegt werden.
– Dabei muß eine Karte auf die nächsthöhere zu liegen kommen.
Ist ein Kartenstapel nach diesen Regeln korrekt aufgebaut, so kann er auch als Ganzes verschoben werden.
Sind alle Karten auf den Stapeln abgelegt worden, gilt die Patience als gelöst.
Das Programm verfügt über einige Menüleisten in der Kopfzeile, die einem den Umgang mit den Karten erleichtern sollen. Man kann sich zum Beispiel den nächstmöglichen Zug ansehen, einen Zug zurücknehmen, ebenso können die Regeln ausgeschaltet werden, umgangssprachlich Schummeln genannt. In einem dieser Menüs kann man sich die kompletten Spielregeln noch einmal ansehen. Durch Abspeichern sind Sie jederzeit in der Lage, einen alten Spielstand weiterzuspielen. Wer sich mit Patiencen auseinandersetzt, dem sei dieses Spiel auf jeden Fall anzuraten, denn hier wurde sehr viel Wert auf Sorgfalt gelegt.
Auf der Diskette befindet sich neben einer relativ schnellen Grafikdemo, die verschiedene Kurven und Netzgrafiken zeigen, ein Labyrinthspiel, in dem Sie aufgefordert sind, den Weg aus dem 3D-Irrgarten zu finden.

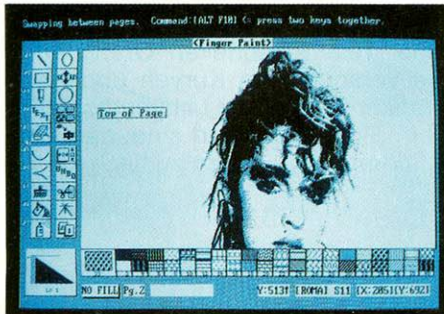
PC-SIG #763

System: IBM-PC (EGA, CGA, Hercules)

Fingerpaint

Gute Mal- und Zeichenprogramme für PCs bzw. Kompatible sind auf dem Low-Cost-Sektor sehr rar. Um diese Lücken zu schließen, haben sich die Programmierer von Poisson Technology aufgerafft und ein Shareware-Programm auf die Beine gestellt, bei dem es an (fast) nichts fehlt. Es unterstützt EGA-Rechner mit 640x350, CGA-Rechner mit 640x200 und Hercules-Systeme mit einer Auflösung von 720x348 Bildpunkten im Schwarz-Weiß-Modus. Das Programm kann sowohl mit Maus, als auch über die Tastatur gesteuert werden.
Kommandozeilen gestalten den Umgang mit dem Grafikprogramm sehr übersichtlich. Fingerpaint kann auf zwei Seiten simultan arbeiten, die SCROLL-Anweisung, sowie CUT- und PASTE-Befehle können hier nützliche Dienste leisten. Die Möglichkeit, Texte in die Grafiken einzubinden, steht, wie bei den "großen Brüdern" der Grafikprogramme, natürlich auch zur Verfügung. Fingerpaint besitzt insgesamt 29 Kommandos, von denen 20 über die Funktionstasten bzw. per Mausklick abrufbar sind.
Viele nützliche Befehle, wie PATTERN, BRUSH, SPRAY etc., sollen dem Benutzer Erleichterung zur Erstellung von Grafiken schaffen. Besonders hervorzuheben wäre der SCROLL-Befehl, der bewirkt, daß man das Bild nach oben bzw. unten bewegen kann.





In einem Menüpunkt kann man seine Bilder auf Diskette abspeichern und einladen, sich das aktuelle Diskettenverzeichnis ansehen oder eine Hardcopy auf dem Drucker ausgeben lassen. Das Programm arbeitet mit allen HP-Laserdruckern, aber auch EPSON- und IBM-kompatible Drucker können problemlos angesprochen werden.

Ecosoft Disk E 60

System: IBM PC und Kompatible

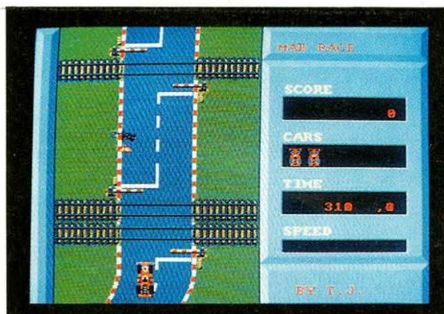
Basic für Einsteiger

Gleich drei Disketten beinhaltet das Sharewareprodukt von Ecosoft.
Ein interaktiver Lehrgang zum Selbststudium soll dem Anfänger der Programmiersprache Basic in 13 Lektionen den Einstieg leicht gestalten. Dem Benutzer stehen mehrere Menüs zur Verfügung, die er Schritt für Schritt abarbeiten kann.
Die Lektionen gliedern sich von allgemeinen Grundlagen über erste Programmierschritte, bis hin zur Erstellung von Grafiken und dem Handling von Peripheriegeräten:

Diskette 1:
1. Einführung in die Tastatur
2. Grundlagen Betriebssystem
3. Einführung in BASIC
4. Die Befehle SAVE, PRINT und END
5. READ, DATA und INPUT

Diskette 2:
6. Programmverzweigungen
7. FOR-NEXT-Schleifen
8. Einführung in ARRAYS
9. STRINGS-Zeichenketten
10. Funktionen und Subroutinen

Diskette 3:
11. Grafiken
12. Spez. Anwendungen (Vorbereiten einer Diskette)
13. Spez. Anwendungen (Verwendung eines Druckers)



Somit ist selbst dem Computerneuling der Einstieg zum Selbstprogrammieren gegeben. Wer mit dem Gedanken spielt, eigene Programme zu erstellen, dem aber die Grundlagen der Programmierung in Basic fehlen, dem ist mit diesem Programmpaket eine nützliche Hilfe in die Hände gelegt.

Textmaster

System: MS-DOS

Deutsches Textverarbeitungs-Programm für den Hausgebrauch

TEXTMASTER ist eine Textverarbeitung für all diejenigen, die nur kleine Schreibarbeiten zu erledigen haben. Der maximale Speicherplatz ist auf etwas mehr als 30 KByte begrenzt. Doch wen der kleine Arbeitsbereich nicht stört, der kommt bei diesem Programm voll auf seine Kosten.
Die Benutzeroberfläche ist nicht von schlechten Eltern. Der fortgeschrittene Anwender kann bei Bedarf die drei Hilfefenster, die die Editierkommandos erläutern, ausblenden und hat dann außer der Kopfzeile den ganzen Bildschirm für Texteingaben zur Verfügung. Textmaster ist in der Kommandoebene nicht WordStar-kompatibel, es hat seine eigenen CTRL-, SHIFT- und ALT- sowie Funktionstasten-Belegungen. Auch die Punktbefehle weichen ab, sind jedoch wie die übrigen Kommandos sehr zahlreich vertreten. Alles was zum Standard einer Textverarbeitung gehört, finden Sie auch in diesem Programm:

- Einfache Texteingabe und Änderung
- Such- und Ersetzfunktionen
- Kopf- und Fußnotenverwaltung
- automatische Seitennumerierung
- Phrasenspeicherung (z.B. "mit freundlichen Grüßen
- Schriftauswahl durch Punktbefehle
- Mailmerge
- Rechnen im Text
- Einfache Druckerinstallierung,

auch Exoten können angepaßt werden (Voraussetzung: Man kennt die ESC-

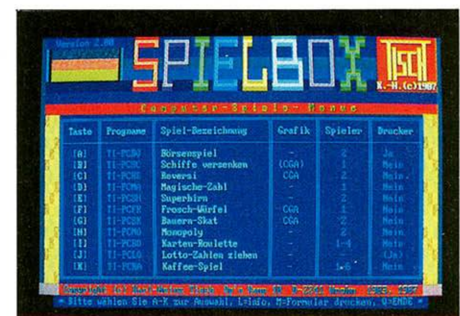


Codes oder hat das Druckerhandbuch parat liegen!)
Da es sich um Prüfsoftware handelt, stehen Ihnen nach Auskunft des Vertreibers alle Funktionen von Textmaster ohne Ausnahme zur Verfügung. Sie haben also eine vollwertige Version des Programms vor sich, mit einer einzigen Ausnahme: es fehlt das Handbuch. Mit etwas Geduld und dem notwendigen Zeitaufwand wird es Ihnen aber sicher gelingen, sich in den Textmaster einzuarbeiten.
Fassen wir zusammen: Textmaster eignet sich zur Verarbeitung von kurzen bis mittellangen Texten. Die Bedienung ist schnell erlernbar, Hilfen jederzeit über eine Funktionstaste abrufbar. Auch exotische Drucker lassen sich verhältnismäßig leicht anpassen.

Steckbrief
Name: TEXTMASTER
Rubrik: Textverarbeitung
Quelle: Ecosoft Waldshut Disk E50
Preis: DM 14,40
Voraussetzungen: keine Angaben
Besonderheiten:
- deutsches Programm
- eingebaute Hilfefunktion
- integriertes Tutorial
- voll lauffähige Version

Informationen über Registrierung und Update:
Für DM 99,- kann man sich registrieren lassen. Als Gegenleistung erhält man die neueste Version und ein 120-seitiges Handbuch.

(Hans-Werner Fromme/br)



Nach soviel anstrengenden Anwendungsprogrammen haben Sie und wir eine kleine Verschnaufpause verdient. Aus diesem Grunde nun etwas ganz anderes: Wir stellen Ihnen eine Diskette prall gefüllt mit Spielen vor.

SPIELBOX

System: MS-DOS

Spiele, die (fast) jeder kennt.

Spiele für und mit dem Computer gibt es wie Sand in der Wüste. Leider muß man sich oftmals erst durch umfangreiche Bedienungsanleitungen durcharbeiten, um zu einem Erfolg zu kommen oder der Spielverlauf ist lang und kompliziert; die Zeit reicht einfach nicht. In der Spielbox jedoch finden wir elf einfachere Spiele, die einige von Ihnen sicher an Ihre eigene Schulzeit erinnern oder aber Umsetzungen bekannter Gesellschaftsspiele sind.
Eine farbenfrohe Menüoberfläche stimmt den oder die Spieler gleich richtig ein. Diesmal wird die Wahl nicht zur Qual, also hinein ins Vergnügen:

– BÖRSENSPIEL –

In diesem Spiel versuchen zwei Spieler durch geschickte Kursmanipulationen sowie durch rechtzeitiges Kaufen und Verkaufen von Aktien innerhalb von zehn Runden möglichst viel Kapital zusammenzuraffen. Der Computer überwacht und führt Buch. Zur Kontrolle der Transaktionen auf Papier ist ein Drucker erforderlich.

– SCHIFFE VERSENKEN –

Hierbei werden sicher Erinnerungen an die Schulzeit wach. Ein Spieler tritt gegen den Computer an und versucht, schneller als dieser, die zehn versteckten Schiffe zu versenken.

– REVERSI –

Dieses Spiel finden Sie in fast jedem Spielepaket in vielen Varianten. Die Grundidee ist aber immer gleich: Zwei Spieler plazieren abwechselnd farbige Steine auf einem quadratischen Spielfeld. Durch geschicktes Legen kann man seinem Gegner das Leben schwer machen, gegnerische Steine kassieren und schließlich als Sieger hervorgehen.

– MAGISCHE ZAHL –

Der Computer rät eine Zahl, die Sie sich ausgedacht haben. Mogeln gilt nicht, denn der Rechner merkt alles! Ein wenig simpel, nach ein paar Runden wird es sogar langweilig.

– SUPERHIRN –

Dies ist wieder etwas für Kombinierer. Vielen von Ihnen dürfte das Spiel bekannt sein. Es gilt, Farbkombinationen zu erraten, die diesmal der Computer für jeden Spieler immer wieder neu zusammenstellt und die Ergebnisse kontrolliert.

– FROSCHWÜRFEL –

Ein Würfelspiel für eine Person gegen den Computer. Eine vorgegebene Summe ist möglichst schnell zu erreichen. Gewürfelt wird immer mit zwei Würfeln gleichzeitig. Aber diese Würfel sind tückisch: Mal gibt es Null Augen, mal erscheint das Froschsymbol und alle Punkte einer Runde sind verloren. Für dieses Spiel ist eine CGA-Karte erforderlich.

– BAUERN SKAT –

Endlich ein Skatspiel für zwei Personen und einem Computer als Schiedsrichter. Gespielt wird nach den offiziellen Skatregeln und der Bewertung, wie beim richtigen Skat. Auch hier ist eine CGA-Karte erforderlich.

– MONOPOLY –

Ein Spiel für zwei Personen mit fast allen Möglichkeiten des Originals. Eine Besonderheit ist die Vorgabe eines Zeitlimits für das Ende des Spiels. Es könnte sonst passieren, daß man die Mittagspause überzieht.

– KARTEN ROULETTE –

Bis zu vier Personen dürfen an diesem Spiel teilnehmen und Fortuna herausfordern. Anders als beim richtigen Roulette, entscheidet hier nicht die Kugel, sondern eine Karte aus einem Spiel mit 32 Blatt. Eine interessante Variante für einen spannenden Wettkampf.

– LOTTO-ZAHLEN-ZIEHEN –

Dies ist im eigentlichen Sinne kein Spiel, sondern die Möglichkeit sich einen "Sechser" vom Computer verpassen zu lassen. Für die Ausgabe der Zahlen und der Verteilungsstatistik auf Papier benötigen Sie einen Drucker.

– KAFFEE SPIEL –

Zum Abschluß wird die Frage gelöst: Wer bezahlt eine Runde Kaffee? Die Lösung sagt Ihnen der Computer. Ein Spiel für 1 bis 6 Personen.

FAZIT:

SPIELBOX ist eine nette, kleine Sammlung von teils einfachen, teils auch aufwendigeren Spielen mit deutscher Anleitung für Groß und Klein. Wo es möglich war, hat der Entwickler auf den Grafik-Modus verzichtet, um möglichst vielen Anwendern das Paket zur Verfügung stellen zu können. Falls Sie eine Herkuleskarte benutzen, benötigen Sie ein Emulationsprogramm für die Grafikspiele.

Steckbrief:

Name: SPIELBOX

Rubrik: Spiele

Quelle: Ecosoft Waldshut Diskette E2

Preis: DM 14,40

Voraussetzungen: PC/XT/AT oder Kompatibler, DOS 2.0 oder höher, min. 128 KByte RAM und für einige Spiele eine CGA-Karte und einen Drucker.

Besonderheiten:
- deutsche Entwicklung
- deutsche Anleitungen

Informationen über Registrierung und Update:

Die Registrationsgebühr beträgt DM 50,-. Der registrierte Anwender erhält die neueste Version und ein Handbuch mit Erläuterungen und Anleitungen.

(Hans-Werner Fromme/br)

KICKSTART Nr. A81-A83

System: Amiga

Nützliche Utilities für Modula-Einsteiger

AMOK nennt sich kurz eine Gruppe von Programmierern, die nun auch eine PD- bzw. Shareware-Reihe gestartet hat. Der AMIGA MODULA KLUB Stuttgart besteht aus einigen Amiga & Modula-II Freaks, die sich für die Verbreitung der ebengenannten Programmiersprache einsetzen, so lautet jedenfalls ihre Vorstellung.

Auf vorerst drei Disketten (weitere sollen folgen) befinden sich verschiedene Modula-II Prozeduren, die leicht in eigene Programme eingebunden werden können. Einige Beispielprogramme sollen dem Einsteiger die Anwendung leichter machen. Die Programme sind kontinuierlich strukturiert. Dieses ist sehr sinnvoll, da neben der normalen Programmdokumentation auf einige Probleme und deren Lösungen ausführlich eingegangen werden kann. Sollten dennoch Fragen auftreten, kann man sich direkt an die Klubmitglieder wenden.

Die Zielgruppe dieser Diskette liegt aber nicht nur in den Besitzern eines Modula Compilers (meist M2Amiga), fast alle Programme liegen bereits compiliert und somit lauffähig vor.

Mit etwas Grundkenntnis in strukturierter Programmierung kann sich jeder ein wenig in Modula-Programmierung hineintasten, was die Mitglieder des Amiga Modula-II Klubs bestimmt freuen wird.

Es wird jedoch darauf hingewiesen, daß bei Verwendung der Routinen in kommerziellen Programmen Rücksprache mit dem Autor gehalten werden soll.

AMOK #1

Durchweg bunt geht es in AMOKs erster Diskette zu. Von Sprite-Handling bis zum Lesen und Schreiben der Systemzeit ist allerhand vertreten.

Gleich zu den Sprites. Die Routinen umfassen das Definieren und Bewegen der Objekte. Ohne viel Hintergrundwissen über die Funktionsweise der Modula-Programme zu haben, kann nun fast jeder einfache Bewegungen erstellen. Das Beispielprogramm öffnet einen Screen und setzt einen Sprite genau gegenüber des Mauspointers. Auch Bobs kommen hier nicht zu kurz. Abgesehen von einem VSpriteDemo, welches von der Güte eher an die Hardwaresprites des Video-Chips erinnert, ist die Umsetzung des C-Bob-Demos Fish mit enthalten. Bei diesem wandert ein Fisch von links nach rechts über den Bildschirm, der abwechselnd in seine Schwimmrichtung und in die Richtung des Beobachters blickt.

Auch das Problem der Joystick-Abfrage ist hier gelöst. Ein Beispiel zeigt, wie man die Adressen richtig miteinander verknüpft, damit der Computer den Wunsch des Benutzers erkennt.

Für ansprechende Hintergründe könnte nun eine Copperlist sorgen, AMOK zeigt wie. Das Sundown-Programm erzeugt einen an Sonnenuntergang erinnernden Background auf dem Workbench-Screen.

Für Leute, die alles am liebsten gleichzeitig machen würden, ist Interrupt-Programmierung angesagt. Das kurze Beispielprogramm zeigt, wie es gemacht wird.

Direkt mit dem Computer verbunden kann jeder sein, der sämtliche Vorfälle selbst verarbeitet. ShowEvents ist hier die Umsetzung aus Libraries & Devices. Der Selfmademan und die (wenigen) Selfmadewomen können letztendlich mit CtrlIntuition den gesamten Datenfluß zum Intuition-Betriebssystem abbrechen. Weiterhin gibt es eine Routine zum Lesen bzw. Schreiben der Systemzeit und eine eher selten gebrauchte, aber dennoch interressante Routine zum Darstellen von Sieben-Segment-Zahlen.

In eine andere Richtung zielt M2Error. Dies kann man anstatt dem Original M2Err benutzen. M2Err erkannte im Modula-II-Quellcode nur die Umgebung eines bestimmten Fehlers, das Replacement sagt nun klipp und klar, in welcher Zeile der Fehler zu suchen ist. Wer ein bereits fertiggestelltes Programm ein wenig ändern möchte, könnte sich eines Diskettenmonitores bedienen, oder aber sich der Kombination aus HexDump und ReDump bedienen. Ersteres wandelt einen File in einen HexDump um, der sich nun beliebig ändern läßt, zweiteres wird benötigt, um wieder ein normales Format herzustellen.

Eine weitere sinnvolle Befehlsergänzung kann man in dem Programm namens WBExecute sehen. Mit diesem ist es jetzt auch von der Workbench her möglich, CLI-Batchfiles zu starten. Zuguterletzt ist der Editor DME, der übrigens als einziges Programm nicht vom Klub stammt, auf dieser Diskette zu finden. Der Editor kann durch eine relativ hohe Geschwindigkeit, sowie einen sehr großen und komfortablen, außerdem erweiterbaren Befehlsvorrat bestechen. Zusammenfassend ist dem AMOK mit dieser Diskette ein gelungener Einstand geglückt.

AMOK #2

Auch auf dieser Diskette liegen dem Benutzer viele nützliche Dinge bereit. Zum ersten haben wir einen IFF-Loader mit weitreichenden Möglichkeiten. Neben den verschiedenen Auflösungen (inklusive Overscan) verarbeitet das Tool elegant Features wie zum Beispiel Color-Cycling.

Ein großes Manko von Modula-II wurde mit M2Code behoben, es ermöglicht die Einbindung von Assemblerprozeduren, was selbstredend einen bedeutenden Geschwindigkeitsvorsprung mit sich bringt. Ein echter Fehler unterlief den Modula-II Herstellern bei den Befehlen MOD und DIV zur Berechnung einer Integerdivision bzw. des Restes einer Integerdivision. Beide Befehle für das Rechnen mit langen vorzeichenlosen Zahlen sind hiermit berichtigt.

Intuistruct unterstützt die Benutzung des Amiga-Betriebsystems, indem es Prozeduren zum Screen- und Bildschirmöffnen, zur Gadget- und Menuebearbeitung bereitstellt. Der Anfänger braucht nun nicht mehr viele hundert Zeilen zu schreiben, bevor er ein Window mit einigen Möglichkeiten wie Pull-Down-Menüs, oder Requester hat, sondern kann bald mit dem eigentlichen Programmthema beginnen. Passend hierzu eignet sich Superlists dazu, um zum Beispiel einen Teil großer Datenbestände auf den Bildschirm zu bringen. Stark vereinfacht ist hier als konkretes Beispiel, die Verarbeitung eines Texteditors, der mittels Proportional-Gadgets direkt Stellen anwählen läßt. Last, but not least, ist eine neue Version des Editors DME auf der Amok 2

zu finden; seine neue Befehlserweiterung läßt nun auch die Fehlerbearbeitung mit Modula zu.

AMOK #3

Wir gelangen mit dieser Programmsammlung in den Genuß zweier Updates. Das eine, der neue IFF-Loader, basiert auf dem der vorigen Diskette, ist aber aufgrund des Austausches einiger entscheidender Teile gegen Assembler-Routinen ca. dreimal so schnell geworden.
Das zweite Update betrifft Intuition-Struct, welches nun auch Border und Requester einfach benutzbar macht.

Neu ist ein Wandler, der aus kleineren IFF-Brushes Modula-Daten erzeugt. Es ist zwar theoretisch möglich, auch ganze Bilder zu wandeln, jedoch gäbe dies erstens eine unhandliche Sourcecodelänge, und zweitens kann der Compiler nur eine bestimmte Objektgröße verarbeiten, die hiermit oft überschritten wird.

Im Umgang mit dem DOS kann man oft an den Systemprogrammierern zweifeln, denn das System wechselt dauernd zwischen den beiden Datennormen von C und BCPL. Abhilfe kann in diesem Fall eventuell Dos-Support schaffen, der als Beispiel die Device-List verarbeitet. Eine Art Gel-Tools ist mit Gels gegeben, wiederum wird eine einfache Bob- und VSpriteverarbeitung möglich.

Ein weiteres, interessantes Programm auf dieser Diskette ist Record-Input.

Dieses Tool zeichnet alle einkommenden Daten auf, wie sie zum Beispiel von Maus, Joystick und Tastatur kommen, und spielt diese auf Wunsch ab. Anzuwenden, wenn man eine Demo braucht.

(Achim Stindt/br)

Eine kleine Übersicht der Vertreiber von Public Domain, Free- und Shareware sowie Prüf-vor-Kauf-Programmen

(wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit)

COMPUTER SOLUTIONS
Rosenbuschstr. 2
8000 München 22
Tel.: 089/295976
System: PC

DIGITAL MARKETING
D. MÜCKTER
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: 02435/2086,428, oder 1295
System: C64, AMIGA

HIESKE, DIETER
Schillerstr. 36
6700 Ludwigshafen
Tel.: 0621/673105
System: AMIGA

INTERSOFT
Nohlstr. 76
4200 Oberhausen 1
Tel.: 0208/809014
System: ATARI, PC

KE-SOFT KEMAL EZCAN
Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel.: 6181/87539
System: ATARI XL/XE

KIRSCHBAUM
MEDIENBERATUNG
Schubertstr. 3
4320 Hattingen
Tel.: 02324/82249
System: AMIGA

KOTULLA, MARTIN
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Tel.: 0911/303333
System: C128, CPC, JOYCE

MAXON COMPUTER GMBH
Industriestr. 26
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
System: ATARI

OSSOWSKI, STEFAN
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778
System: AMIGA

SOFT MAIL AG
(ehemals Ecosoft Economy Software AG)
Postfach 30
7701 Büsingen
Tel.: 07734/2742
System: PC, MAC, AMIGA, ATARI, C64/128, APPLE II

VERLAG NANE JÜRGENSEN
Ysenburgstr. 10
8000 München 19
Tel.: 089/1679644
System: PC

WOLF HARD & SOFTWARE VERSAND
Deipe Stegge 187
4420 Coesfeld
Tel.: 02541/2874
System: AMIGA

EL – Erfolgreich lernen

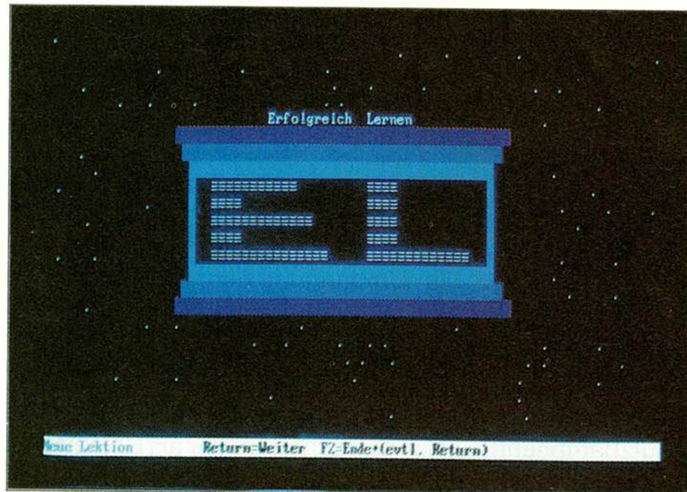
Hersteller: P + S Informatiksysteme
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS
Preis: 498,- DM

Der PC als Tutor

Gerade wenn es um reines Faktenwissen geht, ist der Computer ein geduldigerer und anpassungsfähigerer Lehrer als der Mensch. Er wird nicht müde, Vokabeln oder Geschichtsdaten abzufragen, und durch intelligente Programmierung ist er in der Lage, sich auf die Fähigkeiten eines Schülers speziell einzustellen.

Aber auch die Produktwerbung greift immer häufiger auf spezielle Programme zu, die den potentiellen Kunden das Produkt interaktiv "erforschen" lassen. Beim spielerischen Zwiegespräch zwischen Rechner und menschlichem Operator bleibt mehr hängen als beim Blättern in Wörterbüchern oder Broschüren.

Mit dem Programmpaket "EL - Erfolgreich Lernen" (P & S Informatiksysteme) ist es verhältnismäßig einfach, Lernprogramme oder Produktinformationen zu erstellen. Obwohl das Handbuch sagt, daß keine besonderen Vorkenntnisse benötigt werden, sollte der Anwender doch zumindest Grundlagen der DOS-Anwendung beherrschen.



Bildschirmfoto IBM PC

Erfolgreich Lernen auf dem Computer. Werden Lehrer so entlastet?

Die Installation des Programmgenerators auf Diskette oder Festplatte ist jedoch relativ unproblematisch, auf einen Kopierschutz wurde verzichtet.

Die "Werkzeugkiste" von EL besteht aus einem Texteditor, einem Bildschirmseiteneditor und der Programmiersprache SPELL.

Ein schneller Einstieg

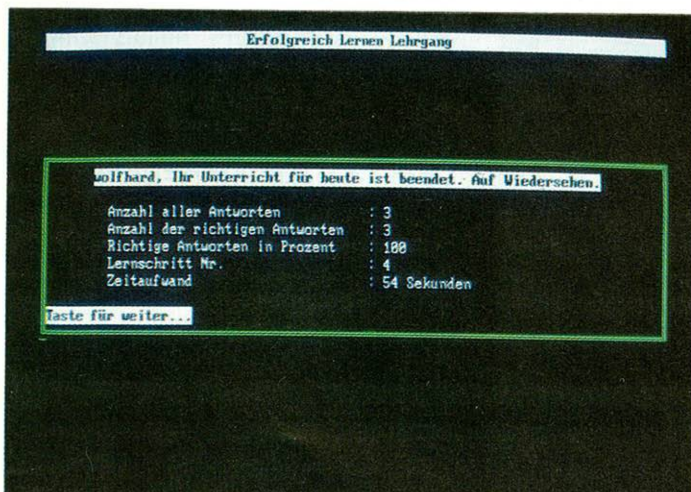
Das Konzept erläutert sich selbst: Nach den Hinweisen zur Installation fordert das 153 Seiten starke, deutsche Handbuch den Leser dazu auf, zunächst das mitgelieferte Lernprogramm zu EL und SPELL laufen zu lassen. In dieser interaktiven Führung durch die Thematik und die Möglichkeiten des Programmgenerators sieht man bereits, wie ein Lernprogramm aufgebaut ist.

Und bevor man im Handbuch liest, was ein "Frame", das "Menü-Auswahl-Verfahren" oder das "Lückentext-Verfahren" ist, hat man es bereits im Dialog mit dem Rechner kennengelernt. Diese Methode erleichtert den Durchstieg durch das Handbuch erheblich.

Das Lernprogramm zeigt den Programmgenerator quasi aus der Vogelperspektive. Hier hat man etwa ein bis zwei Stunden Zeit, sich über die Fähigkeit des Mediums Gedanken zu machen. Hat man die Sitzung beendet, kann man sich das Handbuch vornehmem. Mit dem Erstellen eines eigenen Lernprogramms sollte man noch eine Weile warten, denn die letzten Unklarheiten sind selten schon nach dem "Überflug" bereinigt.

Hier setzt übrigens auch der erste Kritikpunkt an: Das Erkennen von logischen Zusammenhängen und Lernen durch "Versuch und Irrtum", wie beispielsweise mit einem Basic-Interpreter, ist mit EL kaum möglich, weil der Lernprozeß nur so intelligent abläuft, wie es der Programmierer vorgesehen hat. Das Lernprogramm ist wie der Computer: zunächst einmal dumm.

Zudem ist der elektronische Schulmeister ziemlich pingelig, denn er wertet falsch geschriebene, sonst jedoch richtige Antworten als prinzipiell falsch, und wenn der Schüler die richtige Antwort parat hat und nur auf der Tastatur danebengreift, kommt ihm immer häufiger der Stoßseufzer



Bildschirmfoto: IBM PC

Programmgeneratoren gibt es schon lange. Ein spezielles Produkt zum Erzeugen von Schulungs-Software und interaktiven Präsentationen ist recht neu.

über die Lippen: "Hab' ich doch gesagt!"
Die mit EL erstellten Lernprogramme bestehen aus einer Anzahl von kleinsten Unterrichtseinheiten, "Frames" (engl. Rahmen). Ein Frame besteht aus einem oder mehreren Text- und/oder Grafikbildschirmen, in denen der Stoff vermittelt wird. Am Ende einer Einheit kann eine Kontrollfrage stehen, in der geprüft wird, ob der Lernende den gerade vermittelten Stoff verstanden hat. In Abhängigkeit von der Antwort kann zur nächsten Unterrichtseinheit fortgeschritten, ein Sachverhalt näher erläutert oder ein Lernabschnitt wiederholt werden.

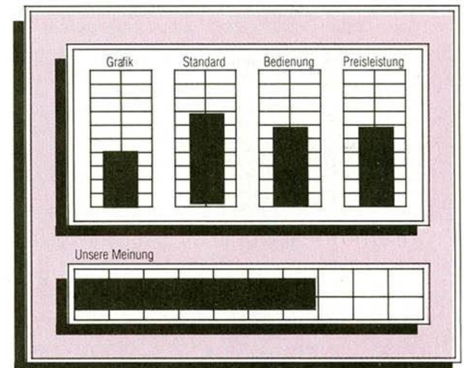
Keine Angst vor Prüfungsfragen

Drei Arten von Kontrollfragen sind vom Programmgenerator vorgesehen.
Beim Multiple Choice-Verfahren hat der Schüler die Auswahl unter verschiedenen Antworten. Die Auswertung der Antwort und das anschließende Verzweigen im Lernprogramm stehen fest.
Im Aktiv-Modus (engl.: constructed response) muß der Schüler selbst eine Antwort formulieren. Einen komplexeren Lerninhalt auf diese Weise zu vermitteln, ist besonders aufwendig, weil man der Beurteilung der Antworten besondere Sorgfalt zumessen muß.
Eine Kombination beider Möglichkeiten stellt das "Lückentext"-Verfahren dar, bei dem im Text der Antwort Schlüsselwörter fehlen.
Der Editor, der zum Programmpaket gehört, ist einfach zu bedienen, für Vielschreiber allerdings ein wenig zu unkomfortabel. Aber das ist auch kein Problem: Ein Dienstprogramm zum Übersetzen von ASCII-Dateien ins EL-Format wird mitgeliefert. So kann jeder Programmierer seinen Lieblings-Textprozessor verwenden.
Bei der Konzeption des Programmgenerators haben die Programmentwickler darauf geachtet, die Benutzerführung so bequem wie möglich zu machen: Pulldown-Menüs und eine integrierte Hilfe, die auch im fertigen Programm dem Schüler zur Verfügung gestellt werden kann, befreien den menschlichen Lehrer von System-Ballast.
Auch das Editieren der Erfolgsmeldungen ist problemlos. So kann der programmierte Lehrer jeden Schüler mit je zehn Richtig/Falsch-Floskeln, die der Computer zufällig aussucht, traktieren. Zudem können Zwischenergebnisse über die Anzahl der Antworten, Fehler und Lernschritte sowie den benötigten Zeitaufwand eingeblendet werden.

Fazit

Zusammenfassend ist zu sagen, daß der EL-Programmgenerator als Produkt handwerklich ordentlich gemacht ist. Daß man in zwei Stunden, wie es das Handbuch verspricht, auch ohne Vorkenntnisse mit dem Medium Lernprogramm umgehen kann, ist nicht gewiß: Wer sich ohne ein vernünftiges didaktisches Konzept ans Programmieren macht, scheitert allerspätestens am dritten Frame. Die Aufarbeitung des Unterrichtsstoffs sowie seine Darbietung muß unbedingt mediengerecht erfolgen. Zudem sollte sich der programmierende Lehrer immer die Schwächen des Rechners, und das ist seine Genauigkeit, vor Augen halten und die Bewertung des Rechners über die Lernerfolge des Lernenden kritisch prüfen.
Erst wenn 90% der Schüler 90% der Fragen richtig beantworten, ist das Programm in Ordnung. Das persönliche Gespräch zwischen Lehrer und Schüler kann ein Lernprogramm nicht ersetzen.

(Wolfhard Rinke/mm)



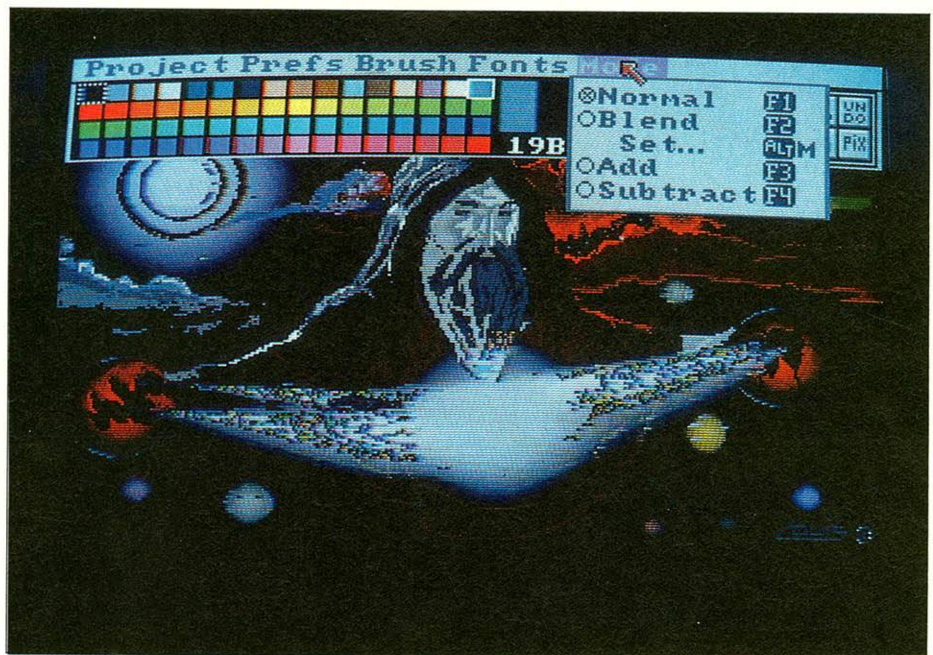






Photon Paint

Hersteller: Micro Illusions
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: ca. DM 200, –



Bildschirmfoto: Amiga

Es gibt wieder ein neues Zeichenprogramm für den Amiga. Laut Verpackung bietet es viele neue Optionen, die herkömmliche Programme in den Schatten stellen sollen. Frage ist nun, ob das Programm wirklich alles überbietet, denn immerhin haben dies schon viele versucht, und an DPaint II ist noch jeder gescheitert. Wir werden in unserem Test die Vor- und Nachteile von Photon Paint ans Tageslicht bringen.

Die DPaint-Alternative?

Eine Frage, die wir am Ende dieses Artikels beantworten können und werden. Zur Lieferung von Photon Paint gehört neben der eigentlichen Programmdisk noch eine Tutorial Art Disk und ein ausführliches (englisches) Handbuch. Allein dieses Handbuch ist es wert, erwähnt zu werden. Das Besondere daran ist, daß es von einer Frau geschrieben wurde, welche vorher noch nie einen Computer bedient hat.

Das ist besonders für die Leute von Vorteil, die sich ihren Amiga neu kaufen, um damit im Bereich der Grafik zu arbeiten, und noch nie vorher einen Computer benutzt haben.

Der Anwender wird Schritt für Schritt an die Bedienung von Photon Paint herangeführt. Leider ist dieses Handbuch in Englisch, aber das kann sich ja noch ändern!

Happy HAMming!

Photon Paint an sich ist ein Programm, das im Hold and Modify (HAM)-Modus des Amiga arbeitet. So ist es möglich, 4096 Farben auf einmal darzustellen. Des weiteren kann man in verschiedenen Bildschirmauflösungen arbeiten.

Photon Paint kennt folgende Modi: NTSC und PAL sowohl im Overscan als auch im Interlace Modus. Beide können kombiniert werden.

Photon Paint läuft zwar auf dem Amiga in der Grundkonfiguration, sprich 512 KRam, ein Laufwerk, aber das Arbeiten wird hier sehr umständlich. So ist es zum Beispiel nicht möglich, den PAL Overscan zu benutzen.

Diese Manko tritt aber nicht nur bei Photon Paint, sondern auch bei diversen anderen Programmen auf.

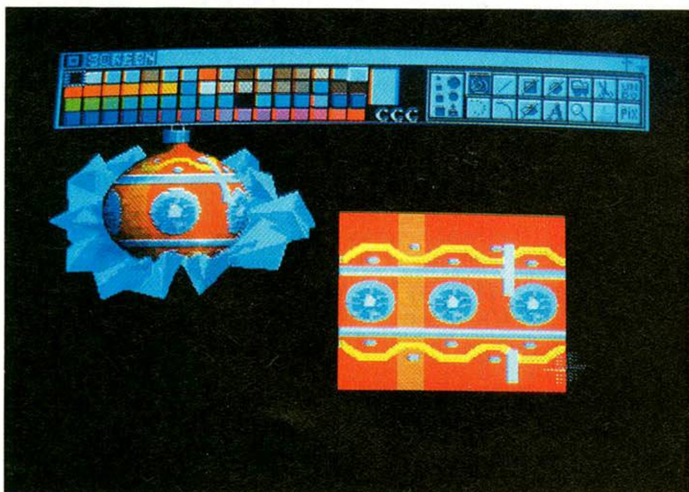
Aber dafür entschädigt Photon Paint mit ein paar anderen schönen Extras.

Wer das Programm zum ersten Mal lädt, sollte sich auf jeden Fall die Bilder ansehen, die mitgeliefert wurden, da diese erahnen lassen, welche Fähigkeiten in dem Programm stecken.

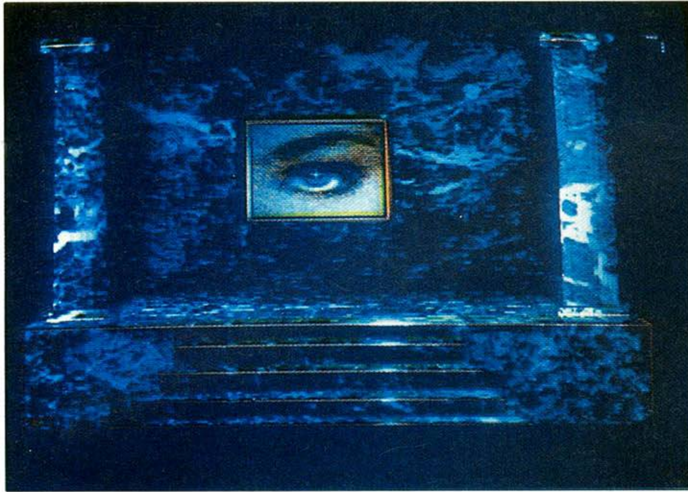
Vom Brush auf die Kugel!

Kommen wir doch jetzt zu den Möglichkeiten, die Photon Paint bietet. Zum einen natürlich die Grundfunktion, welche jedes Zeichenprogramm heutzutage besitzt. Als da wären Line, Circle, Box, Fill und Freehand Draw. Dann gibt es noch die Funktionen, welche seit DPaint auch in das Grundrepertoire eines Zeichenprogramms gehören sollten. So ist es möglich, Brushes aus den Grafiken zu definieren, um diese zu biegen, zu drehen und zu spiegeln. Eine Funktion, die neu ist und mich persönlich fasziniert, ist, daß man Brushes auf dreidimensionale Objekte spannen kannen. Man erstellt sich also seinen Brush aus einem Bild heraus und sucht sich dann im Menü das Objekt, auf das man das Bild gerne gespannt haben möchte. Nach einer kurzen Rechenzeit hat man dann das gewünschte Bild auf dem Objekt.

Eine weitere gute Idee ist das Fast-Menü, welches wir zwar schon von DPaint kennen, nur daß es hier den Vorteil hat, daß es frei über den Bildschirm verschoben werden kann. Auch die Fonts, welche vom Programm aus zur Verfügung gestellt


Bildschirmfoto: Amiga

Eine von vielen Funktionen bei Photon Paint. Binden Sie Ihre Grafik auf ein 3D-Objekt.



Bildschirmfoto: Amiga

Solche Grafiken lassen sich mit Photon Paint sehr schnell erstellen. Etwas Übung brauchen Sie aber trotzdem!

werden, können sich sehen lassen. Besonders positiv fällt die Lupenfunktion des Programmes auf. Hier wird nicht wie in anderen Programmen nur ein Teil des Bildes vergrößert und man muß nach Bearbeitung die Lupe abschalten, neu anwählen und auf den nächsten Bereich setzen.

Hier sucht man sich einfach eine Stelle, die zu bearbeiten ist. Dann öffnet sich ein neues Window, in dem dieser Ausschnitt vergrößert wird. Nach Beendigung der Nachbearbeitung in diesem Bereich verschiebt man einfach mit Hilfe der vier Pfeile, die sich am Window befinden, den zu bearbeitenden Bereich.

Leider hat dieses Programm auch seine Nachteile. Einer davon ist, daß es ein HAM-Programm ist und nur im 4096Farben-Modus damit gearbeitet werden kann. Das Ganze ist dann so speicherintensiv, daß vernünftiges Arbeiten erst ab 1 Megabyte RAM möglich ist.

Ebenfalls negativ ist, daß beim Verschieben von Brushes etc. starke Farbsprünge sowie Streifen, die sich hinter dem zu verschiebenden Objekt herziehen, auftreten. Diese ist wohl weniger ein Problem der Programmierung, sondern liegt an der Hardware des Amigas.

Fazit

De Fakto kann Photon Paint nicht als Ersatz für DPaint gesehen werden. Wer noch kein Grafikprogramm hat, sollte sich Photon Paint ruhig einmal ansehen.

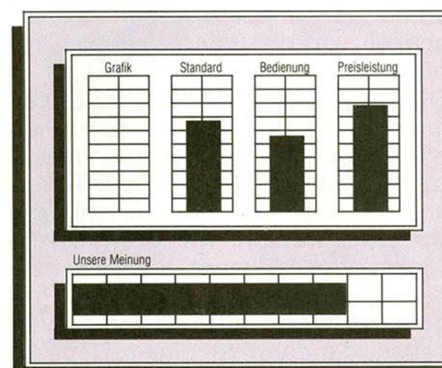
Wer aber DPaint besitzt und jetzt vor hat, auf Photon umzusteigen, sollte sich dies genau überlegen. Wer aber eine Ergänzung zu DPaint sucht, die im HAM-Modus arbeitet, der ist gut beraten.

Natürlich besitzt Photon Paint viele Vorteile gegenüber anderen Programmen, wie z.B. die Option des Aufbindens von Grafiken auf 3D-Objekte, aber es ist dafür konzipiert, im HAM-Modus zu arbeiten.

Wer natürlich ein Werkzeug für eben diesen sucht, der ist mit Photon Paint bestens beraten.

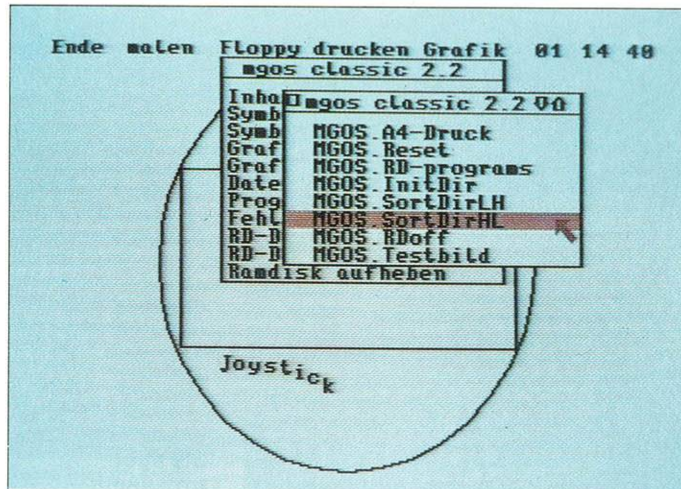
Ebenfalls interessant ist das Programm für die Leute, welche digitalisierte Grafiken nachbearbeiten wollen.

(rg)



MGOS-Classics V 2.2

Hersteller: Digital Marketing
Vertrieb: Fachhandel
System: C64/128
Preis: 40,- DM



Bildschirmfoto C128

Eine gute Bedienbarkeit sollte in einem guten Programm stets vorhanden sein. Hier wurde das Problem mit Pulldown-Menüs gelöst.

Grafikprogramm mit Sonderstatus

Grafikprogramme auf dem guten alten 64-er sind nichts Neues. Es muß schon etwas Besonderes sein, sagten sich die Programmierer von Digital Marketing, als sie das Werk MGOS-Classics erschufen. Es handelt sich hier um ein Grafikprogramm, das einen 640x192 Bildpunkte großen Bildschirm verwaltet, anfängliche Probleme auf dem großen Bruder wurden beseitigt, so daß auch der Besitzer eines C 128 dieses Programm benutzen kann.

Die Bedienung kann sowohl über Maus als auch über den Joystick in Port zwei erfolgen. Hier muß gesagt werden, daß der C 64/128 lediglich bei der Maussteuerung einen Joystick simuliert, was bedeutet, daß das Erstellen von Grafiken per Maus nicht besonders genau ist. Eine Echtzeituhr, die während der gesamten Benutzung des Programmes am Bildschirm sichtbar ist, sowie eine Alarmzeit, die dem Benutzer mittels akustischem Signal an wichtige Termine erinnern soll, dürfen nicht fehlen, sagten sich die Väter dieses Softwarepaketes. Daß das Programm nur im Schwarz/Weiß-Modus arbeitet, fällt nicht allzu stark ins Gewicht, da die meisten Drucker ja ohnehin nur schwarz-weiß drucken. Hier muß gesagt werden, daß zur Zeit nur Epson-kompatible Drucker angesprochen werden. Aber auch weniger versierten Assemblerprogrammierern dürfte es keinerlei Schwierigkeiten bereiten, eine eigene Druckerroutine (Daten hierzu stehen im Druckerhandbuch) zu schreiben, die dann in den Präferenzwerten abgelegt werden kann.

Grafikprogramm MGOS

MGOS beinhaltet viele besondere Befehle, die bei manchen herkömmlichen C64-Grafikprogrammen wünschenswert wären. So kann man z.B. Pinsel erstellen, beliebige Flächen drehen, Symbole bearbeiten; kurzum all das, was ein Grafikprogramm besitzen muß. Fertige Grafiken können komprimiert gespeichert werden, dank dem Packer, der die Programme auf ca. 30% der ursprünglichen Größe zusammenpreßt. Laut Hersteller wird dabei die Datei im Amiga-IFF-Standard abgespeichert, so daß es keine Probleme bereiten dürfte, MGOS-Bilder über den RS-232-Port an den Amiga zu senden.

Betriebssystem MGOS

Laut Hersteller soll MGOS-Classic eine Alternative zum Betriebssystem GEOS darstellen. Was hat es nun damit auf sich?

MGOS Classics besitzt ein eigenes Betriebssystem, das mit einigen Befehlen an MS-DOS erinnert, hier kann der Benutzer Befehle direkt über die Tastatur eingeben.

Das Programm ermöglicht die Errichtung einer RAM-Disk, um langwierige Ladezeiten von der Floppy zu unterbinden, dies macht die Ausführung von Rechenoperationen extrem schnell, was der C 64/128 auch bitter nötig hat.

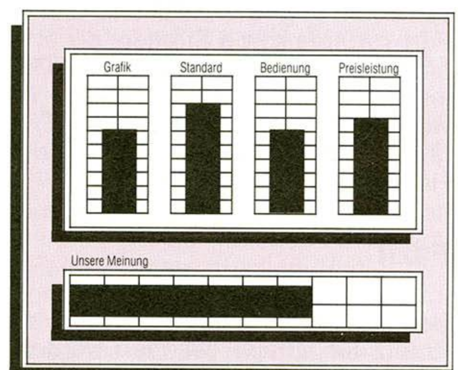
Das Programm ermöglicht die Erstellung von Präferenzwerten, so können z.B. Farben und Abfragen von Maus- bzw. Joystickwerten sowie Druckeranpassungen auf die Diskette gespeichert werden, wie man es vom Amiga oder PC kennt. Sie haben zudem die Möglichkeit, bis zu acht Programme mit einem Autostart zu versehen, die dann bei einem Neustart des Programmes automatisch in die RAM-Disk geladen werden können.

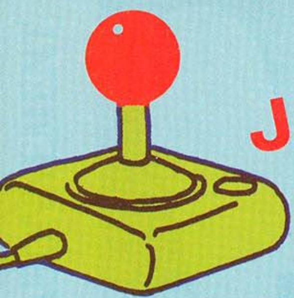
Fazit

Das ausführliche Handbuch gliedert sich in zwei Teile:

Der erste Teil befaßt sich mit dem allgemeinen Teil von MGOS sehr ausführlich und macht den Benutzer mit der Bedienung des Programmes vertraut. Der zweite Teil ist mehr oder weniger für diejenigen interessant, die sich mit maschinenorientierter Programmierung befassen. Anhand von einigen Beispielen wird gezeigt, wie man eigene Programme einbauen kann. Somit kann sich jeder ein individuelles Betriebssystem ganz nach seinen Wünschen erstellen. Im allgemeinen ist MGOS Classic ein Softwarepaket, das jedem, der schon einen kleinen Einblick in die Assemblerpraxis besitzt oder sich in Zukunft damit auseinandersetzen will, ein nützliches Objekt in die Hände legt.

(br)





Joysticks von den Fachleuten



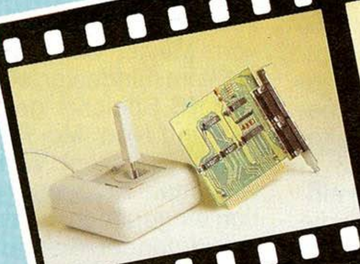




Competition Pro Der Dauerbrenner. Robuster Stick mit Microschaltern.
Best.-Nr.: 5119 **DM 19,–***

Competition Pro Extra Transparentes Gehäuse, Microschalter, einstellbare Dauerfeuer und Slow-Motion-Option.
Best.-Nr.: 5122 **DM 49,–***

The Cruiser+ Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft, Saugnäpfe und Dauerfeuer.
Best.-Nr.: 5116 **DM 44,–***







Game Controller Pack Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
Best.-Nr.: 5123 **DM 169,-***

Speed King Konix recht geformter Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
Best.-Nr.: 5124 **DM 99,–***

Starfighter Robuster Joystick, in kompakter Bauweise gehalten. Sehr widerstandsfähig.
Best.-Nr.: 5113 **DM 38,–***







Multi Function Joystick DeLuxe Modell mit integrierten Paddles, Dauerfeuer, Microschaltern und Saugnäpfen.
Best.-Nr.: 5118 **DM 59,–***

IconTroller Der kompakte Ministick zur schnellen und dauerhaften Montage an der Tastatur.
Best.-Nr.: 5114 **DM 58,–***

Phasor One Ein Joystick mit Pistolengriff, Microschaltern und extra langem Anschlußkabel!
Best.-Nr.: 5111 **DM 48,–***

Competition Pro, Transparent,ohne Abbildung. Transparentes, formschönes Gehäuse und Microschalter.
Best.-Nr.: 5121 **DM 39,–**







Quickjoy I Joystick mit Microschaltern, einschaltbarem Dauerfeuer und Saugnäpfen.
Best.-Nr.: 5112 **DM 19,–***

Gun Shot Joystick mit ergonomisch geformtem Griff, zwei Feuerknöpfen und Saugnäpfen.
Best.-Nr.: 5117 **DM 19,–***

The Cruiser Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft und Saugnäpfe sorgen für präzise Funktion.
Best.-Nr.: 5115 **DM 39,–***

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Artikel rechnen wir für das Inland 3,– bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Movie Cinema

Hersteller: Verlag G. Lechner
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: ca. 59,– DM

Animation, schnell und einfach

Grafikprogramme mit den raffiniertesten Features gibt es reichlich. Ob der Benutzer nun den Hold and Modyfied-Mode benutzen möchte oder die Overscann-Auflösung des Monitors für sich nutzen möchte, für jede Anwendung gibt es ein entsprechendes Programm.

Wer Computergrafik konsequent nutzen möchte, gelangt über kurz oder lang zur Animation.

Möchte man allerdings Animationen austesten, bleiben meist nur recht teure Programme.

Nun gibt es das Programm Movie Cinema, das eine sinnvolle Ergänzung zu DeLuxe Paint darstellt. Es kann zum schnellen und einfachen Austesten von Animationssequenzen verwendet werden.

Daß nur wenige KB lange Programm kann parallel zu DeLuxe Paint in den Speicher des Amigas geladen und gestartet werden. Wenn nun DeLuxe Paint gestartet wurde, ist es möglich, eine mit D-Paint erstellte Animation an das hinter D-Paint laufende Movie Cinema-Programm zu übergeben, um dort die einzelnen Szenen nacheinander ablaufen zu lassen.



Bildschirmfoto Amiga

Auch hinter dem DeLuxe Paint Bildschirm läuft das Programm ohne Probleme. Der Anwender kann gleichzeitig zeichnen und testen.

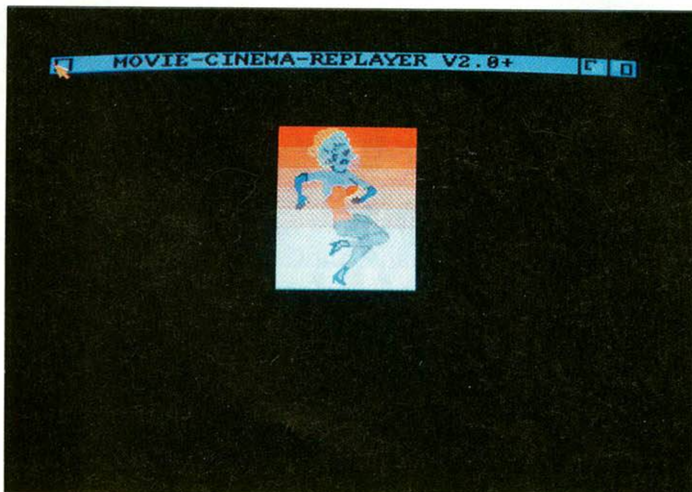
Movie Cinema holt sich die Bildinformationen aus dem aktuellen D-Paint-Arbeitsbildschirm. Das zu animierende Motiv muß natürlich nach bestimmten Voraussetzungen gestaltet sein. Der Arbeitsbildschirm muß in eine Matrix eingeteilt sein, in den einzelnen Feldern der Matrix stehen die Phasen der Animation. Der Anwender muß dem Programm erst einmal die Koordinaten der Matrix eingeben, die Länge der Animation (wieviele Phasenzeichnungen) und die Geschwindigkeit, in der die Animation getestet werden soll.

In der Praxis bedeutet das, daß, je größer das zu animierende Motiv ist, weniger einzelne Phasen hintereinander gelegt werden können. Wenn z.B. von einem 100 mal 100 Pixel großen Motiv sechs Phasen auf einen D-Paint-Bildschirm passen, können nur diese sechs Phasen in Movie Cinema benutzt werden. Ein 50 mal 50 Pixel großes Objekt paßt 24 mal auf den Arbeitsbildschirm, also kann in diesem Fall Movie Cinema 24 Phasen benutzen. Positiv ist auch, daß der Ablauf von Movie Cinema DeLuxe Paint nicht im mindesten stört (auch bei nur 512 KB Speicher gab es bei der Benutzung von Movie Cinema keine Schwierigkeiten). Wurden einmal alle wichtigen Parameter für die Animation eingegeben, ist es möglich, auch bei laufender Animation im DeLuxe Paint-Bildschirm Änderungen anzubringen und diese sogleich zu kontrollieren.

Fazit

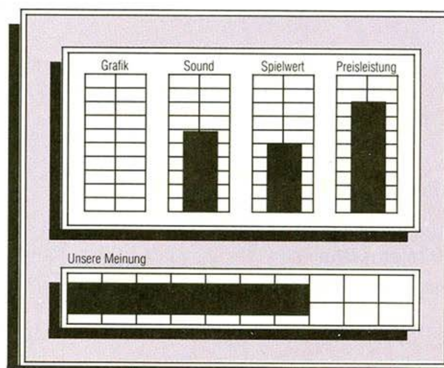
Movie Cinema stellt für den versierten DeLuxe Paint-Anwender als auch für Anfänger eine gewinnbringende Ergänzung dar. Schnell und einfach zu benutzen, kommt nun Bewegung in die Grafik. Daß man auch ohne DeLuxe Paint auskommt und abgespeicherte Grafiken verwenden kann, erweitert das Anwendungsspektrum.

Angenehm ist auch der nicht vorhandene Kopierschutz, Movie Cinema kann ohne Probleme zusammen mit DeLuxe Paint auf eine Diskette kopiert werden. (hs)



Bildschirmfoto Amiga

Wer schnell und einfach Animationsphasen testen möchte, findet in Movie Cinema ein einfaches und effektives Werkzeug hierfür.



ABONNEMENT

Joystick

ABONNEMENT

ENDLICH eine Zeitschrift, die Ihnen hilft, mit all den Monstern in Ihrem Computer fertig zu werden! Spannend wie ein Comic, unterhaltend wie ein Computerspiel



Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:	für 6 Ausgaben	32,– DM
	für 12 Ausgaben	64,– DM
Im europäischen Ausland:	für 6 Ausgaben	45,– DM
	für 12 Ausgaben	90,– DM
Im außereurop. Ausland:	für 6 Ausgaben	60,– DM
	für 12 Ausgaben	120,– DM

Bitte Bestellkarte benutzen

DMV Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Jetzt neu

Cyberpaint 2.0

Hersteller: Antic
Vertrieb: Markt&Technik
System: Atari ST (1 MB RAM und Colormonitor Voraussetzung)
Preis: DM 129, –

Auf der Packung wird es als Malkünstler und Animationsprofi ausgewiesen. Schaut man nun auf den Preis, stellt sich einem sofort die Frage, ob da nicht etwas übertrieben wird. Cyberpaint kostet DM 129, –, und normalerweise sind wirklich gute Grafik- und Animationsprogramme um einiges teurer. Wir von der JOYSTICK-Redaktion haben uns mit Cyberpaint beschäftigt und es auf Herz und Nieren getestet, um herauszufinden, ob die Packungsbeschriftung zutreffend ist.



Bildschirmfoto: Atari ST

Spielend leicht lassen sich eindrucksvolle Animationen erzeugen.

Zum Lieferumfang gehört neben der Programmdiskette eine Diskette mit Demos und ein umfangreiches deutsches (!) Handbuch. Bevor man mit diesem Softwarepaket arbeitet, sollte man sich die Demos, die sich auf den Disketten befinden, ansehen. Hier wird dem Benutzer gezeigt, was in Cyberpaint steckt. Für ganz Ungeduldige, die umfangreiche Handbücher hassen und am liebsten sofort mit der neuesten Software arbeiten würden, steht eine Kurzeinführung zur Verfügung. Hier kann man sehr schnell sehen, wie leicht sich gute Effekte erstellen lassen.

Vor dem Programmstart empfiehlt es sich wie bei allen anderen Anwendungsprogrammen, Arbeitskopien zu erstellen; dies ermöglicht die Tatsache, daß die Hersteller auf einen Kopierschutz verzichtet haben.

Cyberpaint unterstützt Formate aus anderen Animationsprogrammen wie AEGIS Animator, Cyber Control, oder Cyber Studio problemlos, so daß man bereits erstellte Tricksequenzen auch in Cyberpaint übernehmen kann.

Bereits erstellte Hintergrundgrafiken aus Programmen wie Degas Elite, Neochrome oder DPaint (Amiga) können übernommen werden. Eine weitere Option, die positiv auffällt: es können einzelne Animationsbilder als feste Grafiken abgespeichert werden, um diese in anderen Programmen weiterzuverarbeiten.

Funktionell und schnell

Das Programm bedient sich zweier Menüleisten: das Hauptmenü am oberen Bildschirmrand dient zur Erstellung und Veränderung von Grafikobjekten, die Playbackleiste am unteren Bildrand, die ein wenig an einen Videorekorder erinnert, dient zum Ansehen der Animation und Einfügen von Einzelbildern. In diesem Menü können Sie sowohl die einzelnen Bilder ansehen als auch die Geschwindigkeit der gezeigten Einzelbilder verändern.

Kommen wir nun zu den Funktionen, die Cyberpaint in den Drop-Down-Menüs bietet. Für die eigentliche Erstellung der Grafiken bietet das Programm die heute üblichen Features wie Line, Circle, Box, Frame und Airbrush. Ebenso die verschiedenen Pinselarten (16 an der Zahl) und eine Vielzahl an Farben dürfen in diesem Grafikprogramm nicht fehlen. Auch das Verändern, sprich: Dehnen, Biegen und Invertieren von Grafikteilen ist möglich. Neu hingegen ist die Restore-Funktion. Im Gegensatz zur UNDO-Option wird hier nicht nur der letzte Schritt, sondern alle bisher erfolgten Änderungen gelöscht. Hier sollte man kurz auf die Art der Bildverarbeitung, mit der Cyberpaint arbeitet, eingehen. Bei normalen Grafikprogrammen kann durch UNDO die letzte Änderung an einer Grafik gelöscht werden. Dies hängt damit zusammen, daß jede Änderung sofort nach der Bearbeitung in den Bildspeicher aufgenommen wird. Bei Cyberpaint liegen alle Änderungen in einem speziellen Speicherbereich. Um diese nun zu festen Bestandteilen des Bildes zu machen, muß zwischen dem eigentlichen Zeichenbildschirm und einem anderen Schirm aus der Animationssequenz umgeschaltet werden. Gerade aus diesem Grund ist die Restore-Funktion mit Vorsicht zu behandeln, denn man kann sich damit den kompletten Schirm löschen.

Texte können mit diesem Programm bearbeitet werden, es ist auch möglich, selbsterstellte Zeichensätze zu benutzen. Diese können wie die Grafikobjekte um die x-, y- und z-Achse beliebig gedreht, gedehnt oder gespiegelt werden. Mit dem MASK-Befehl können Sie alle Farben (außer der Hintergrundfarbe), die sich im Clip-Puffer befinden, verändern.

Die ZOOM-Funktion bietet Ihnen die Möglichkeit, einzelne Bildschirminhalte zu vergrößern. Viele nützliche Funktionen stehen für die Einzelbildbe- und -verarbeitung zur Verfügung. So z.B. CRYSTALIZE: Bei dieser Option werden Pixel nach außen hin vergößert; dies kann man sich wie einen wachsenden Kristall vorstellen. Mit dem SCRATCH-Befehl kann die Animation (gleich dem Scratching bei Schallplatten) per Maus vorwärts und rückwärts abgespielt werden.

Die NEXTBLUE-Funktion dient zur Erstellung von bestimmten Schlüsselstellungen. Als Beispiel: Eine Figur, die zum einen mit angewinkeltem Arm, dann mit ausgestrecktem Arm und letztlich mit herabhängendem Arm gezeichnet werden soll. Wichtig ist hier, daß diese Positionen

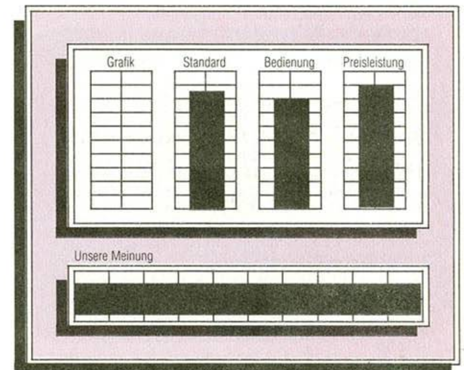
deckungsgleich gezeichnet werden. Man zeichnet also eine Urfigur und kopiert sie als Umriß in Blau auf den nächsten Schirm. Auf diesem können Sie dann die Figur deckungsgleich nachzeichnen und die Armposition verändern.

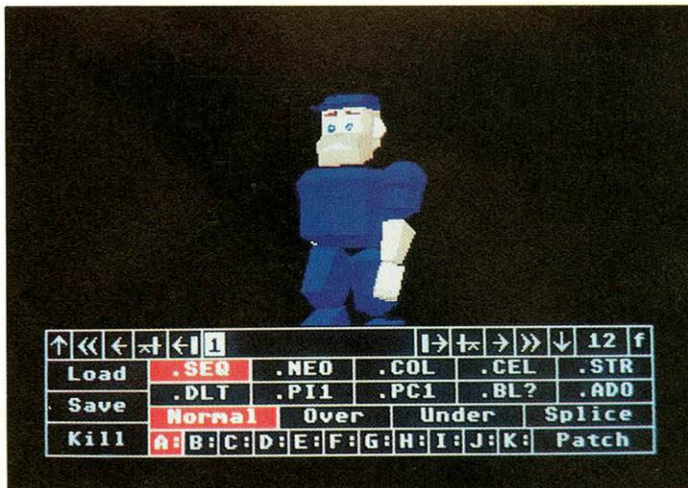
Mit Hilfe des Path-Befehls können Schriftzüge etc. auf schnelle Weise über den Bildschirm bewegt werden und optional durch Benutzung der Size-Funktion vergrößert oder verkleinert werden. Eine weitere sehr bequeme Option ist die Tween-Funktion. Stellen Sie sich vor, Sie wollen, daß Ihr Name sich auf dem Schirm dreht. Es gibt zwei Möglichkeiten. Sie erstellen jeden Schritt dieser Animation von Hand, oder Sie geben den Anfangspunkt an, den Endpunkt (sprich: um wieviel Grad er sich drehen soll) und wie viele Animationsschritte das Ganze benutzen darf. Den Rest erledigt Cyberpaint für Sie.

Fazit

Was soll man nun zu diesem Programm sagen. Kommen wir doch erstmal zur am Anfang gestellten Frage. Leistet Cyberpaint wirklich das, was auf der Packung versprochen wird. Klare Frage, klare Antwort: JA. Man merkt diesem Programm an, daß es von einem Profi erstellt wurde; die Handhabung ist einfach. Und das Programm leistet enorm viel. Von diesem Produkt können sich viele Konkurrenzprogramme eine gehörige Scheibe abschneiden. Und dies nicht nur in bezug auf den Preis, sondern gerade wegen der Leistung, die hier gepowert wird. Cyberpaint ist ein Programm, das jeder Grafik-Fan, der vernünftige Animation produzieren will, besitzen sollte.

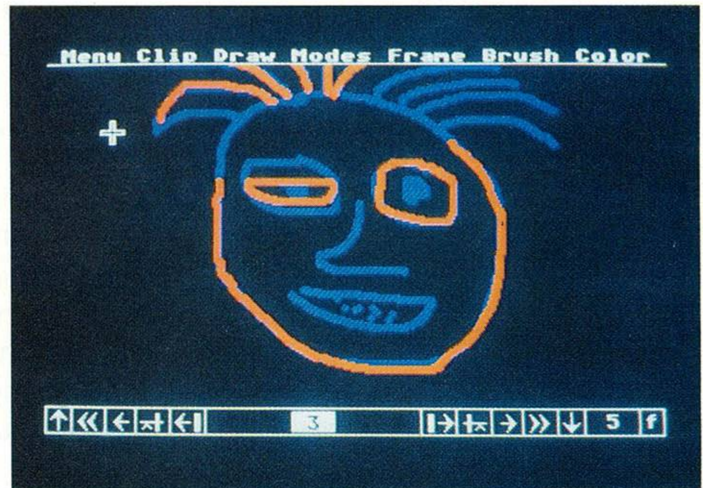
(rg/br)





Bildschirmfoto: Atari ST

Das ADOf/x Menü. Hier können Sie diverse Effekte und deren Dauer einstellen.



Bildschirmfoto: Atari ST

Ein wichtiges Utility zur Erzeugung deckungsgleicher Bilder. Die NEXTBLUE Funktion, welche aus der Reprografie kommt, macht's möglich.

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Markus Matejka (mm), Bernhard Rinke (br), Robin Goldmann (rg)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Joachim Freiburg, Hans-Werner Fromme, Peter Woop, Achim Stindt, Antje Hink, Detlef Burkhardt, Marc Matthia, Jürgen Seibelt, Robert Marz.
Schlußredaktion
Renate Köberich
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert, Gabriela Joseph, Marcus Geppert
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl, Silvia Erbrich, Andrea Gundlach
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Biehl
Titelbild
Telecomsoft
Illustration
Heinrich Stiller
Comic
Reinhard Alf
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Bildarchiv
Heike Meister
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
DMV-Verlagsbüro München, Hans Stießberger Str. 3, 8013 Haar / München, Tel.: 089/41 60 01 32-52, Britta Fiebig, Monika Schöbel, Jens Dhein
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich, Susanne Eska
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV Daten und Medien Verlag
Widuch GmbH & Co. KG
Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 80 09-0 * Telex 993 210 dmv d
Telefax: 05651-80 09-33
Anschrift Verlagsbüro München
Hans-Stießberger-Str. 3, 8013 Haar/München,
Tel.: (089) 46100132/52
Vertrieb
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 20
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
Einzelpreis DM 6,50,-/sfr 6,50,-/ ÖS 52,-
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 64,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 32,-
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 90,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 45,-
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,-
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,-
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043-608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85, Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim Verlag schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Spielen Sie gerne?

Lieben Sie es, stundenlang in Phantasiewelten und phantastischen Szenarien zu versinken?

Lieben Sie es, unbekannte Welten zu erkunden und Sie zu kartographieren?

Mögen Sie es, in unterirdischen Verliesen oder in fernen Welten nach sagenhaften Schätzen zu suchen?

JA?

Dann sind Sie unser/e Mann/Frau.

Wir suchen ständig Tips und Tricks, Pokes, Landkarten und Lösungswege zu Computerspielen.

Also, wenn Sie Lust haben, an der

JOYSTICK Helpline

mitzuarbeiten, dann schicken Sie uns doch einfach Ihre Tips & Tricks zu.

DMV-Verlag
JOYSTICK Helpline
Postfach 250
3440 Eschwege

Die Inserenten

Termine:

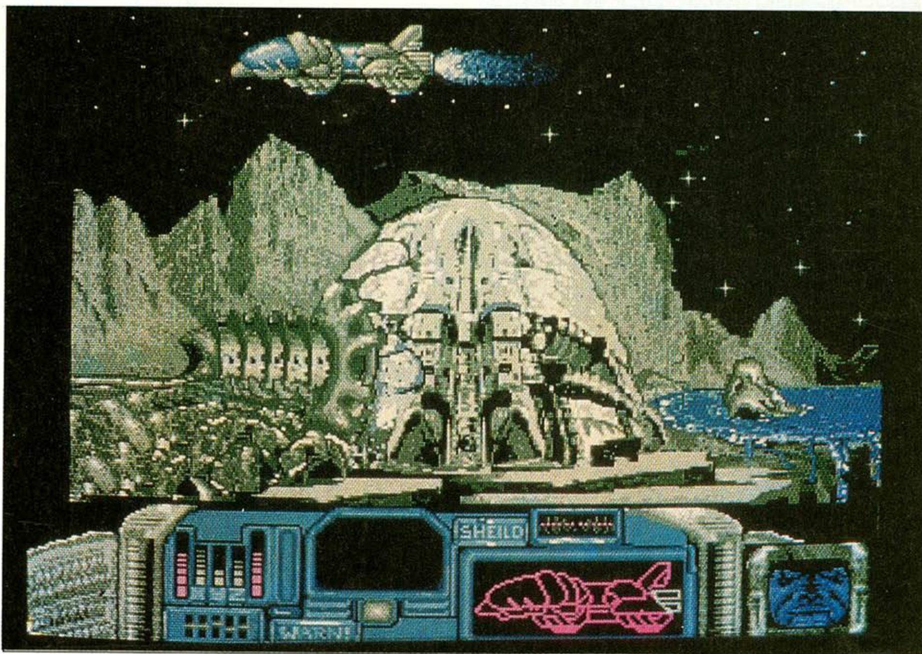
Anzeigenschluß für die Ausgabe 3/89 ist der

23.12.'88

Der Erscheinungstermin ist der

08.02.'89

Im nächsten Heft



Einstmals kantige Pixelmonster werden heute zur Deluxe-Grafik.

Shoot' em Up

Oft verpönt, heiß geliebt und hart kritisiert. Aller Kritik zum Trotz immer noch eines der beliebtesten Genres der Heimcomputerspiele.

Legend of Ferghail

Gerade im Entstehen ist dieses feine deutsche Rollenspiel. JOYSTICK sprach mit den Kreativen, die hinter dem Spiel stehen.

Spiele aller Art...

Auf der SPIEL 88 informierte sich das JOYSTICK-Team über neue Trends, nicht nur im Computerspiel.

Software Reviews

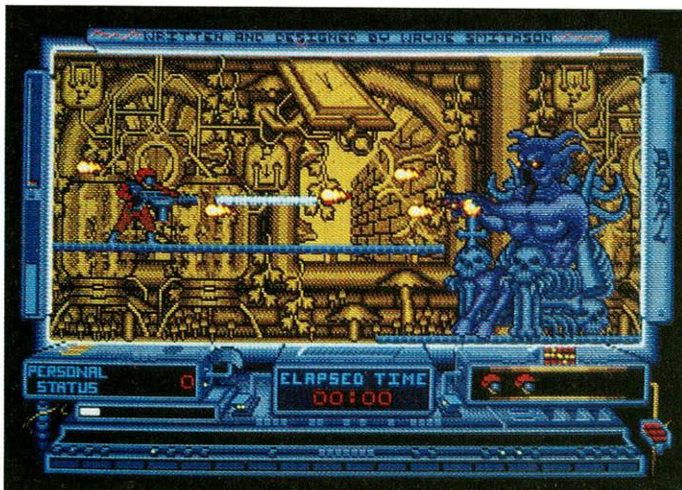
Und natürlich mußten sich wieder viele neue Programme auf dem JOYSTICK-Prüfstand behaupten.

und...

natürlich wieder Helpline, Chartridge Spiele, Preisrätsel und, und, und...



JOYSTICK Testspieler waren auch für unser viertes Heft aktiv...



Baal, der Gott des Bösen, lieh diesem neuen Psyclapse-Spiel seinen Namen. Was sonst noch dran ist, lesen Sie in der nächsten JOYSTICK.

Die nächste Ausgabe von JOYstick liegt ab dem 11. Januar bei Ihrem Zeitschriftenhändler.